LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Maggio - n°142 - Edizione DVD € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

CONFLICT GLOBAL STORM

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

RECENSITO!

RAINBOW SIX VEGAS 2

I gruppi speciali di Tom Clancy di nuovo in azione!

ANTEPRIMA!

SBK 08 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

L'italianissima Milestone torna con un simulatore a due ruote da urlo!

ESCLUSIVA MONDIALE!

DAWN OF WAR 2

In anteprima su GMC, le immagini del nuovo RTS di Relic!

INOLTRE...

17 giochi recensiti tra cui

- Assassin's Creed
- Command & Conquer 3 L'Ira di Kane
- XIII Century
- Darkness Within
- Hard To Be A God
- AGON: Il Codice del Mistero
- Sam & Max 204
- Chariots of the Dogs
- Imperium Romanum

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°142 - MENS - ANNO XII-08 €7,90



Le due virtù cardinali in guerra sono la forza e la frode (Thomas Hobbes)

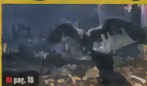
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

48 Partite con i nostri space marine redazionali, alla scoperta del nuovo RTS di Relic!

Warhammer 40.000 Dawn of War 2

Scoop!
Legendary



pag. 18

Mass Effect - pag. 38

Sacred 2 - pag. 42

SBK 08 - pag. 54

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTA

RUBRICHE

HARDWARE



Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


C&C 3: L'ira di Kane - pag. 101

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 142 MAGGIO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Opposing Fronts" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Piquet" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Kimi" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Giacomelli" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Patrese" Spinelli, Mattia "Saturday Nights" Ravanelli, Andrea "Prost" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "Schumi" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "Cheerleader" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)
Dario "Gilles" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Nurburg verde" Dente, Vincenzo "Alonso" Beretta, Primaz "Berger" Skulc, Matteo "Frisco" Bittanti, Alessandro "Falco" Galli, Nemesis, Francesco "Clinica Mobile" Mozzanica, Roberto "Todt" Camisana, Yuri "Incommunicado" Abietti, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Pavia" Cupola, Andrea "Stree" Giongiani, Claudio "Diegno" Villa, Elisa "Danca [illegible]", Danilo "Intervista" Gabrielli, [illegible] Marco "Emerson" Salvaneschi, Steve "Alex" Holm, Jordi "del Sol Levante" Davies, Antonio "Warhammer" Colucci, Davide "Snoop" Massara, Monica Catalano, Marcello "Svaste" Grillo, Tiziana Marin, Masit Viero, Claudio Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefania Fraglone

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail customercare@sprea.it
o al fax 02 700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail customercare@sprea.it
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Guerra ai pirati!

In questo periodo, si fa un gran parlare del mercato PC e della sua presunta crisi. In realtà, come i nostri lettori possono verificare ogni mese sfogliando le pagine di GMC, di questa crisi non vediamo molti sintomi, dato che i giochi per computer continuano a uscire coprendo l'intero spettro dei "generi", dagli strategici più raffinati agli sparatutto più elaborati, dai giochi d'azione ai puzzle. Notiamo con piacere, anzi, che le indimenticabili avventure grafiche stanno conoscendo una vera seconda giovinezza.

In uno sfogo più che comprensibile, Michael Fitch di Iron Lore commenta i motivi che hanno portato alla chiusura dell'eclettica software house, responsabile fra l'altro dell'ultima espansione di *Dawn of War, Soulstorm*, e del celeberrimo *Titan Quest* (cui ci sentiamo molto legati sia per la copertina dedicata alla recensione, sia per averlo allegato qualche mese fa). Se volete leggere il suo intervento (è in inglese), lo trovate qui: **www.quartertothree.com/game-talk/showpost.php?p=1264732&postcount=1**, come segnalatoci da Claudio Chianese, uno dei recenti e migliori acquisti della scuderia di recensori di GMC.

Fitch se la prende un po' con tutti, persino con i recensori che, su siti esteri, hanno scritto in modo poco attento dei giochi di Iron Lore (almeno, a suo dire). Un intero paragrafo è dedicato al fatto che programmare su PC sia un incubo, dato che ogni computer è, di fatto, diverso dall'altro, nella marea infinita di possibili combinazioni delle moltitudini di schede video, processori, memorie, e via dicendo. Il punto focale del suo intervento è, tuttavia, la pirateria: favorita dalle connessioni veloci e dai sistemi di scambio di file praticamente irrintracciabili, oggi è una vera piaga, soprattutto sulla nostra piattaforma, mentre su console è quasi inesistente. Lasciamo i calcoli a chi è del mestiere, ma siamo sicuri che la percentuale di titoli piratati su PC è decisamente elevata.

E mentre non possiamo fare nulla per i problemi di programmazione, dato che nessuno si sognerebbe di comprare un PC "standard" (tanto varrebbe acquistare una console), possiamo adoperarci per contenere la piaga della pirateria, semplicemente non copiando e non scaricando giochi (né musica, né film, se è per questo). Molti si nascondono dietro la scusa che "tanto non comprerebbero comunque tutti i giochi".
Il problema è che, scaricando un titolo oggi, il pirata di turno colpisce la software house, che potrebbe non avere i mezzi per creare il gioco di domani. E, tanto per dirne una, difficilmente vedremo *Titan Quest 2*.

Oltretutto, per computer è facile trovare titoli dal prezzo contenuto: già di base, lo stesso gioco (come *Assassin's Creed* o *Rainbow Six Vegas 2*) per PC costa 15-20 euro in meno che per console. Inoltre, esistono molte collane "budget" a 15 euro o meno, ma anche editori particolarmente audaci, come FX Interactive o DDE, che tentano la strada dei prodotti a 20-30 euro. Per non parlare dei giochi allegati a GMC!
I pirati non hanno più scuse, non trovate?

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO CONFLICT: GLOBAL STORM MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e guide sui giochi impossibili)
botta&risposte@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Ah** la primavera! Il sole è più caldo, sbocciano i fiori ed è la stagione dell'amore. E perché, allora, non approfittarne per parlare di quella virtuale? Mi riferisco alle storie sentimentali presenti nei vostri videogiochi preferiti: BioWare e Interplay, per esempio, hanno fatto scuola in tal senso, inserendo dinamiche amorose complesse in giochi come* Planescape: Torment, KOTOR, Neverwinter Nights *e* Mass Effect. *Voi che ne pensate? Qual è la vostra storia d'amore virtuale preferita e quanto vi lasciate coinvolgere dall'argomento mentre videogiocate? Fatemi sapere la vostra e buona primavera a tutti.*

NO AL GIOCO COME PROFESSIONE

Cara Nemesis,
le scrivo perché lei mi sembra una persona che, seppur appassionata di videogiochi, sa cogliere i pregi e i difetti di quello che dovrebbe essere un mero passatempo. Innanzitutto, sono d'accordo con lei sul vigilare affinché i politici non mettano restrizioni e controlli sui blog. Ma tornando al tema della sua rubrica, penso che gli ultimi videogiochi, secondo il mio gusto, siano diventati eccessivamente truculenti. I vari *Jericho*, *Manhunt*, il nuovo *Dead Space*, illustrato sul numero di febbraio, e molti altri che sono stati recensiti da voi sono un'apoteosi di schifezze repellenti e sanguinolente. Il fatto, poi, che spesso i programmatori permettano di infierire sui "pixel morti" mi spinge a evitare tali giochi già impressionanti solo dalle immagini dei vostri articoli. Questi stessi giochi, tre o quattro anni fa, sarebbero stati meno realistici, ma con gli ultimi motori di gioco e i progressi dell'hardware, il loro fotorealismo è diventato impressionante. Per esempio, ho comprato *Bioshock* (un gioco molto bello in tutti i suoi aspetti, rimango incantato dalla sua meravigliosa grafica), ma non sono riuscito ad andare oltre la sala dentistica; quella umanità mostruosa e disperata, sinceramente, mi ha angosciato. E pensare che, nella nostra società, i mostri al contrario sono belli, gentili, invitanti, convincenti. Non sarebbe stato meglio un *Bioshock* popolato da veline e velani plastificati, da sacerdoti-politici-prodotti-da-comprare patinati e

"Siamo sicuri che gli scontri navali siano riproducibili in un videogioco?"

da Battaglie navali – Alessandro


In *Mass Effect* potreste avere una storia d'amore con Liara T'Soni, uno dei personaggi principali.

dal Forum di gamesradar.it

COSE BRUTTE

Di giochi belli da infilare nel PC ce ne sono a bizzeffe, ma esistono anche quelli brutti. È normale, quindi, che sul **Forum** di GamesRadar.it, nel **Canale** "Mondo Computer" emergano delle discussioni in cui gli utenti si sfogano contro i titoli meno riusciti. In "I 10 giochi che NON DEVI aver giocato" Francio_88 lancia la prima pietra: Cerchiamo di evidenziare il punto di difetto del titolo preso in esame, così da farci magari anche due risate! La risposta che ci permettiamo di segnalare è quella di principezwatrem: Non me ne vengono molti in mente, però sì, direi *Iwo Jima*, anche se fa troppo ridere giocarci... quindi tutto sommato è un'esperienza da fare.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Di necessità, virtù

Cara, incantevole Nemesis,
leggere GMC e avere un computer vecchio aguzza l'ingegno meglio di *Portal*. Sarebbe triste, se non fosse ironico, il fatto che la mia polverosa "macchinetta del caffè" non è in grado di far girare il gioco che aspettavo da tanto. Mi dicono, infatti, che ho un computer che va a carbone. Una macchina che conta solo un compleanno, ma che purtroppo è incapace di prestazioni sufficienti per gli ultimi standard. Mi dicono di fargli un upgrade, ma non ho molto denaro da investire. Ed è qui che inizia la sfida. Quando vado a comprare un gioco ho un po' timore nel guardare il retro della confezione: riuscirò a soddisfare i requisiti minimi di sistema? A volte, mi devo arrendere all'evidenza e ripongo, abbattuto, la confezione nello scaffale. A volte, però, oso l'impossibile e mi lancio gagliardamente all'acquisto. Così è stato per *Oblivion*, tanto irresistibile era la bellezza di Tamriel. Giunto a casa, il momento della verità è stato al cardiopalmo. Il primo passo verso il successo è crederci. Quindi, prima di tutto ho parlato al PC, come Robert Redford in "L'uomo che sussurrava ai cavalli", poi ho preso un profondo respiro e ho lanciato il gioco. Miracolo! Non vi dico l'emozione nel vedere il filmato iniziale... sebbene sia stato molto meno emozionante accorgersi di riuscire a contare i frame a occhio nudo. Nessun problema, dosando con il bilancino paesaggio, dettaglio e AntiAliasing ne è uscito il capolavoro che è. I miracoli, purtroppo, non capitano spesso. Quando devo costruirmela da solo la fortuna, la scelta ricade inesorabilmente sull'overclock! Questa tecnica, credo di origine sciamanica, dà spesso dei buoni risultati, ma se malauguratamente anche questa non soddisfa, magari perché lo schermo diventa blu e si riempie di inquietanti parole bianche, oppure perché non distinguo più il calorifero dal case, allora si cambia gioco e pace. Tutto ciò può sembrare frustrante, in realtà è una sfida che stimola a conoscere sempre più a fondo il proprio PC, nonché le differenze, almeno superficiali, tra i vari motori grafici. Non solo, spinge anche a giocare a titoli dalle più modeste pretese che erano lo stato dell'arte, sotto molti punti di vista, qualche anno fa e che ora sono magari snobbati perché non hanno una resa grafica paragonabile a *Crysis*.
Quando mancano i denari, si fa di necessità virtù.

Bartolo

È sempre un piacere leggere e-mail come la tua, Bartolo. Dalle tue parole e dal tuo modo di raccontare il rapporto che hai con il tuo passatempo preferito, si riesce a percepire con chiarezza il divertimento e gli stimoli che ne trai. In barba a chi considera videogiocare un'attività passiva e dequalificante, in barba a chi compra la scheda grafica più potente sul mercato e dopo pochi mesi già pensa che sia vecchia e inutile... in barba a tutto e tutti, tu ti lasci appassionare, sfidi i requisiti di sistema, ti ingegni per trovare delle soluzioni e sai anche accontentarti.
E accontentandoti, come hai ben capito, riesci a dedicare del tempo a giochi meritevoli d'attenzione, che però non sono più sulla cresta dell'onda, travolti dall'incessante corsa al fotorealismo. Quando hai parlato della sorpresa e della gioia nel vedere funzionare il gioco che desideravi provare, mi hai portata indietro nel tempo: mi sono ricordata il Commodore 64 e l'MSX, con i loro bravi lettori di cassette. I pomeriggi interi passati a far caricare i giochi mandando avanti e indietro il nastro, visto che una cassetta conteneva più titoli e, per caricarli, era necessario portare il nastro al punto indicato dall'apposito contatore di giri. E mica funzionavano sempre!
Buon divertimento, Bartolo, e continua così.

suadenti? Popolato, insomma, da veri mostri, senza anima e pudore, presi tali e quali dalla nostra altra non-realtà, la televisione e la società attuale? Credo di sì, anzi il risultato sarebbe stato più sconcertante e mostruoso.
Un'altra cosa che mi dà fastidio è l'uso strumentale che si fa dei videogiochi, il cui mondo è sempre più spesso popolato dagli ultimi eroi che l'umanità ha saputo inventare: quelli del gaming professionistico. Secondo me, persone come Fatal1ty non sono esempi da mostrare, ma puro strumento dei poteri, dei produttori e di tutto ciò che gira intorno al mercato del videogioco. Nel libro "Ami e le Città Segrete" (di Enrique Barrios, edizioni Il Punto d'Incontro, N.d.R.), la nonna di Pierre dice al nipote: "Queste sono le iniziali dello scemo numero uno, queste dello scemo numero due, e così via, Pierre. È un motivo di orgoglio dimostrare di essere il più scemo e che si rida di te? Loro sanno che chi è arrivato a quel punto è stato abbastanza scemo da sperperare una bella somma di denaro e da passare stupidamente ore e ore a fissare un triste schermo". E più avanti Ami, il bambino delle stelle: "... ma anche perché quei giochetti tendono a deformare la mente. Lì i ragazzi devono incessantemente ammazzare e distruggere e questo lascia delle impronte che deformano la loro visione della vita e si ripercuotono sulla loro condotta, a parte gli spaventosi e innaturali

IN BREVE

Cara Nemesis,
sono un fan della vostra rivista e quando vedo che come giochi completi allegati ci sono dei GdR, compro GMC ancora più volentieri. Sono da sempre un appassionato di *Diablo 2* e in Rete ho letto di una probabile uscita di *Diablo 3*: prima conferme, poi smentite; addirittura, c'è chi dice che sia tutto uno scherzo. Chiedo a te, dea dei videogiochi, *Diablo 3* uscirà ? Attendo una risposta con in impazienza!

Davide P.

Al momento, purtroppo, *Diablo III* fa bella mostra di sé nella lista dei cosiddetti vaporware. Con questo termine, si intendono tutti quei prodotti (software o hardware) che sono stati annunciati e, a distanza di anni, mai completati. Blizzard ha parlato poco del progetto e in termini piuttosto vaghi... che dire? Speriamo bene. Nel frattempo, prova a

dal Forum di gamesradar.it

QUATTRO RISATE

Eccolo qui, il **Thread** capace di illuminare una bigia giornata di pioggia con una risata spendente. Si tratta di "Le VERE vittime dei videogame" a cura di RedMarine. Scrive il nostro: Tutti gli oggetti (mobili, scrivanie, tastiere) che hanno subito qualche maltrattamento dovuto alle vostre frustrazioni videoludiche. Vi porto il mio caso: l'anta dell'armadio rotta dall'interno dopo un cazzotto. Il gioco incriminato era *Mafia*, precisamente la missione in cui bisogna vincere la gara di auto... maledette curve! **Intrigante** anche il racconto di PrecisionTime: Giocavo a *DAoC* ed ero in una gank (un gruppo di 8), con tutti i membri scelti precisamente. Io ero il cabalista, compito gravoso. Ho sete, bevo una Coca Cola, ma purtroppo, proprio mentre mi disseto, incontriamo un gruppo avversario e, avendo bisogno di tutte e due le mani per giocare, mi lascio la bottiglia fra i denti e provo a giocare e bere contemporaneamente. La bottiglia mi cade e l'intero contenuto si riversa sulla tastiera. Provo a premere i tasti ma, uno schifo immane, me ne funzionano due sì e quattro no. Vado in panico e ci verso prima un po' d'acqua e poi decido di asciugare la tastiera con il phon. Risultato: barra spaziatrice quadrata, tasti ottagonali, tastiera semifusa, il tutto mentre il mio gruppo combatteva ancora.



NO AL GIOCO COME PROFESSIONE
I LAN party sono momenti di aggregazione per appassionati di videogiochi, ma secondo alcuni evidenziano gli aspetti negativi di questo hobby.

La redazione risponde Battaglie navali

Carissima Nemesis,
sono rimasto colpito da alcune recensioni, notizie in anteprima e piccoli trafiletti che su GMC annunciano giochi in cui la componente navale dovrebbe essere di notevole importanza. Faccio riferimento alla possibilità di gestione diretta di scontri tra imbarcazioni a vela. Gaudio! Tripudio! Per un appassionato di marineria storica come me, equivale alla notizia dell'uscita di *Half-Life 2* e successivi per un fan degli FPS. Io che ancora oggi gioco ad *Age of Sail*, titolo preistorico che dubito altri possano ricordare, sono in attesa di potermi mettere al comando di splendide navi di linea battenti bandiere storiche o protette dalla loro lettera di corsa (da cui il termine corsari). Non linee di navigazione per passeggeri, ma linea di guerra, ossia il metodo di schieramento dei vascelli uno accanto all'altro di fronte al nemico, pronti a sparare. Ma, mi chiedo: siamo sicuri che gli scontri navali siano riproducibili il più fedelmente possibile in un videogioco? Essi rappresentano quello che di più anti-ludico possa esistere. Erano legati a fattori molteplici e imprevedibili, a strategie e tecniche oramai dimenticate e incomprensibili a noi moderni. Niente motori o eliche, niente torrette semoventi e niente sartie, solo marinai professionisti e non disperati costretti all'imbarco. Basti pensare che per sparare una bordata, i fattori da considerare erano: il moto ondoso, la distanza, lo spessore delle mura (i lati) nemiche, la lunghezza dei cannoni, la perizia dei cannonieri, il vento e la posizione iniziale della nave. Pensa che alcuni ricercatori hanno provato a sparare, sulla terraferma, con un cannone uguale a quello di una nave inglese, a un bersaglio a non più di 300 metri: non l'hanno mai preso. Ed erano sulla terraferma, mica nell'Atlantico. E poi, i tempi di ricarica dei pezzi, che erano ad avancarica: lunghissimi e complicati, visto che bastava un semplice rimasuglio incandescente dello sparo precedente nell'affusto per far saltare tutto in aria: la pulizia era meticolosissima. E ancora, le palle spazzavano il ponte, mica esplodevano. I danni erano strutturali sul ponte, si impediva al nemico di manovrare, si devastavano i ponti inferiori per impedire ai cannonieri di rispondere al fuoco, colpendo la nave dalla poppa, dove il legno era sottile e si trapassava tutto fino alla prora. Una confusione incredibile, quindi, tanto che si cercava velocemente il contatto tra scafi e si combatteva corpo a corpo. La nave nemica si conquistava, la si faceva preda di guerra e le si cambiava nome. Nelson stesso fu ferito a morte da un cecchino francese sulla tolda della sua nave. Se la conquista non era possibile, si usava il fuoco. Con prudenza, però, data la vicinanza tra scafi. Dopo questa dotta spiegazione, concludo che la vedo dura rendere interessante uno scontro tra navi aderente alla realtà storica, se non agli iper-appassionati come me, a meno di non semplificarlo al massimo e renderlo non storicamente credibile.
Ti saluto con affetto.

Alessandro



Le simulazioni navali sono dedicate agli appassionati del settore e mettono in campo una grande quantità di variabili.

Caro Alessandro,
non ho una conoscenza approfondita come la tua della guerra navale al tempo della vela. Ho però giocato molto anch'io a *Age of Sail* e al wargame cui si ispirava, "Wooden Ship & Iron Men" di Avalon Hill (dal quale la stessa AH trasse a sua volta una "conversione ufficiale" poco riuscita), e non ci sono dubbi su come gli scontri tra flotte più interessanti siano quelli non convenzionali. Parlo della battaglia del Nilo, in cui la flotta inglese attaccò le navi francesi all'ancora nella baia di Aboukir, o di Trafalgar, quando Nelson (violando quelli che allora sembravano i più elementari dettami della tattica navale) assalì perpendicolarmente la flotta franco-spagnola, subendone inerme il fuoco per interminabili minuti prima di irrompere nella formazione nemica. A essere quasi sempre elettrizzanti, invece, sono le battaglie tra piccoli vascelli, con magari solo una o due fregate per parte: situazioni in cui la singola manovra, la valutazione del vento e l'anticipare cosa farà l'avversario trasformano la contesa in una sorta di tesissima variante con cannoni delle regate della Coppa America. Riguardo la simulazione di scontri tra velieri, però, sia su PC, sia sul tavolo della cucina con piccole miniature, non sono d'accordo con il tuo pessimismo.
È vero, valutare tutti i fattori che possono influire su una battaglia è un'impresa titanica, ma questo vale per le simulazioni di ogni livello e ambientate in ogni epoca storica. Pensa, per esempio, alla complessità della guerra navale moderna, con le sue contromisure elettroniche e le sua armi iper-tecnologiche: eppure, un gioco come *Harpoon Classic Commander Edition* riesce a simularla discretamente bene. Questo perché in una simulazione è accettato un certo livello di astrazione. Cosa significa? Immaginiamo di consultare un manuale di tiro pubblicato dall'ammiragliato inglese nel 1800: al suo interno potremmo scoprire che, in base agli studi fatti dagli esperti dell'epoca, un cannone da 36 libbre aveva il 40% di possibilità di colpire un bersaglio largo 50 yard a 150 yard di distanza. Questa probabilità scendeva al 30% se il bersaglio si muoveva a 7 nodi (una buona velocità per una fregata), al 10% se lo stato del mare era burrascoso e così via. Conducendo una serie (lunga, faticosa e accurata) di ricerche come questa, il progettista potrà infine creare un modello che simula abbastanza realisticamente cosa succede quando spariamo una bordata di una dozzina di questi cannoni contro un vascello nemico. Naturalmente, è anche possibile un approccio più realistico: calcolare la traiettoria di ogni palla, la forza con cui colpisce l'obiettivo, la resistenza del punto colpito (albero, scafo, eccetera) e così via. I PC moderni consentono di farlo (e giochi come *Combat Mission* utilizzano leggi fisiche molto precise per determinare la traiettoria e gli effetti di ogni proiettile), ma il lavoro è enorme. In tal senso, non occorre dimenticare la lezione che ci viene data proprio da *Harpoon*: possiamo decidere che un missile Exocet ha il 40% di probabilità di colpire una fregata protetta da contromisure elettroniche e "tirare i dadi"; oppure valutare ogni volta, con pazienza, ogni singolo fattore coinvolto in questo particolare attacco, solo per scoprire, dopo dozzine di "lanci", che il nostro missile in linea generale colpirà comunque la nave sempre nel 40% dei casi. Applicare il secondo metodo, come visto, implica tempo, impegno e fatica: se il gioco varrà la candela è una cosa che può decidere di volta in volta solo il singolo progettista. In ogni caso, complimenti per il tuo interesse e la tua preparazione, e auguri per i tuoi prossimi scontri simulati!

Vincenzo Beretta



dal Forum di gamesradar.it

MEGA DOMANDA

Tra tutti i giochi che sono oggetto di discussioni nel **Forum** di GamesRadar.it, quello tirato in ballo da Alessandro121 nel **Thread** "Megaman" del **Canale** "Mondo Computer" è certamente uno dei meno gettonati. Il nostro caro amico scrive: Salve a tutti! Volevo sapere se esistono giochi di *Megaman* per PC. In caso positivo, mi potreste indicare alcuni titoli. . . Detto, fatto.
Il primo a farsi sentire sull'argomento è Sephiroth1984: Se non ricordo male, ma potrei, alcuni capitoli della serie *X* li hanno convertiti per PC. Molto più dettagliato il contributo alla causa di colui: Sono stati convertiti tutti i capitoli principali della serie *Megaman X*, tranne *X2*. Il problema è che, a parte *X8*, sono abbastanza difficili da reperire. *Megaman X6* e *X7* sono usciti solo in coreano. Se trovi *Megaman* e *Megaman III* (della serie originale, intendo) lasciali perdere, perché non hanno nulla a che vedere con quelli veri. Dimenticavo, sono stati convertiti anche *Megaman Legends 1 e 2*. La maggior parte delle conversioni sono uscite solo in America e Giappone, quindi probabilmente dovrai importare dall'estero.



LA VIA DI CASA Come la serie TV, anche il videogioco di "Lost" fa parlare parecchio di sé.

"Le riviste come la vostra servono anche per fornire i cheat"

da Bonus a pagamento – Roberto Bassi

suoni che i loro timpani devono sopportare per ore, poveri ragazzi. È tutta questione di ambienti di mondi: nel mondo dei ladroni, il più ladrone è considerato il più intelligente ma nel mio mondo è considerato il più scemo, come quelli che mettono le loro iniziali in cima a quelle liste (dei videogiochi); quelle non sono emozioni, Pierre, sono semplicemente attività dell'ego. Spero che alcuni di quei poveri ragazzi si scoraggino pensino ad altre cose e possano impiegare meglio il loro tempo, almeno alcune ore, invece di sprecarlo dietro uno schermo deprimente." Ecco, Nemesis, penso che la misura sia la chiave di tutto, così come il troppo bere produce alcolizzati, il troppo mangiare obesi, il troppo studiare geni. Insomma, mi fa un po' pena e un po' tristezza vedere quei ragazzi nelle foto dei tornei di videogiochi con cuffia, tastiera e schermo che si ammazzano virtualmente, in simbiosi con la macchina, come se fossero loro stessi macchine insensibili. I potenti hanno paura dei giovani, sanno che possiedono una forza di rinnovamento impossibile da controllare una volta avviata, e distrarli è un mezzo per fare in modo che questa forza rimanga sopita e si esaurisca col tempo.
E, per finire, non comprerei mai una cuffia per PC firmata "Fatal1ty".
Le auguro un buon lavoro.

Francesco Guarino

Caro Francesco,
non fatico a comprendere il tuo sconcerto per quella che ti sembra essere un'attività da automi privi di volontà che sottostanno alle "attività dell'ego". D'altro canto, però, temo che tu stia correndo il rischio di demonizzare in maniera eccessiva la faccenda. Non penso

dal Forum di gamesradar.it

LA VIA DI CASA

La serie televisiva è un successo a livello mondiale, quindi è logico che all'uscita del videogioco ufficiale si inizi a parlare di "Lost" anche nel **Forum**. A lanciare l'argomento è il prode gabryschizzo con il **Thread** "*Lost: Via Domus*, come lo trovate?": Qualcuno di voi ha già provato il videogioco? Lo vorrei acquistare, ma sono dubbioso. Tra le prime opinioni postate segnaliamo quella di agente_47: Lo sto giocando. Per ora lo trovo un po' noioso, ma mi esaltano l'ambientazione e la verosimiglianza. Anche la decisione di suddividere il gioco in episodi, con il paragrafo "Nei capitoli precedenti" è azzeccata. Quando ho letto che era un action/adventure pensavo fosse qualcosa di più movimentato, per ora invece è abbastanza statico. Spero che si vivacizzi un po'. Di per sé è già difficile fare il gioco di un film con una trama auto-conclusiva, immagina quanto sia complicato nel caso di un telefilm dinamico come "Lost". Sono stati bravi a inserire la trama senza troppi stravolgimenti.

dal Forum di gamesradar.it

SCACCO MATTO

Non serve certo un computer per giocare a scacchi, ma ciò non toglie che il **Thread** aperto da DaEsU meriti la nostra attenzione. In "Il Miglior Gioco di Scacchi", l'utente del **Forum** scrive: Ho fatto una ricerca, ma nessuno descrive il gioco in sé: la lingua, la leggerezza o la pesantezza della grafica, la comodità d'interfaccia. Tutti si limitano al titolo. Insomma, consigliatemene uno voi (spero che qualcuno giochi a scacchi). Se è in italiano che ben venga, bello da vedere, facile da reperire (niente titoli coreani da ordinare, che sono rarissimi). Inoltre, non mi va di giocare su Internet, perché c'è poca gente alle cinque del mattino. Uno dei titoli che fanno al caso tuo è senza dubbio quello suggerito da Paolo94 is here: *Fritz 8* di FX Interactive, in vendita a 9,90 euro. Guo Jia aggiunge che: *Fritz* è geniale. A me piaceva moltissimo il 4, rispetto a quello attuale aveva battute sarcastiche più intelligenti, che sfornava quando venivi sconfitto brutalmente. In alternativa, ci pare giusto segnalare il titolo proposto da enricoros: Il migliore è sicuramente *ChessMaster 9000*.

IN BREVE

visitare i siti Internet di appassionati della serie, come www.diabloii.net

Cara Nemesis,
non mi dilungherò dicendoti cose che già sai, cioè che sei meravigliosa, stupenda, eccetera. Vado subito al sodo: perché su qualche numero di GMC non pubblicate la classifica dei migliori Mod per i giochi che hanno una community molto attiva? Tipo *Half-Life 2*, *Oblivion*, *Neverwinter Nights 2*.
Mi sembra una bella idea, no? Poi, magari, potreste dedicare anche uno speciale all'argomento.
Saluti!

Marco

In effetti, è un'idea interessante che non mancherò di sottoporre al nostro Raffaello Rusconi, il quale si occupa, tra le altre cose, di gestire la rubrica Next Level, in cui trovano spazio le novità dal mondo del modding. Su GMC, lo spazio dedicato a Mod e add-on non manca e potrebbe essere utile stilare una classifica sull'argomento. Grazie del suggerimento!

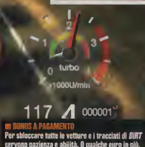
Ciao fumettosa Nemesis, complimenti a tutti voi per la rivista, che per me è la numero uno. Sono Nicola da Murano, ho una domanda e spero in una risposta positiva.
Ti ricordi *ONI*, il fantastico gioco ispirato al mondo dei manga? Bene, un mio amico mi ha riferito che, secondo alcune voci, sta per uscire il secondo capitolo, con un titolo diverso, ma che racconta il seguito della storia.
Ci spero molto. Grazie ai tuoi poteri speciali, sai dirmi se queste voci sono vere?

Nicola

Caro Nicola, mi spiace deluderti, ma non mi risulta che Bungie sia al lavoro su un seguito di *ONI*. In Rete, si leggono notizie fuorvianti sull'argomento che, più che altro, possono essere considerate come disquisizioni prive di fondamento a opera dei fan.







BONUS A PAGAMENTO
Per sbloccare tutte le vetture e i tracciati di *DIRT* servono pazienza e abilità. O qualche euro in più.

che il detentore di un record in un videogioco sia paragonabile a uno scemo, come dice il libro da te citato (il cui autore, tra le altre cose, pecca decisamente quanto a obiettività). Ha un'abilità come qualunque altra. Considereremmo "scemo" un bambino che, sin dalla più tenera età, dedica dieci ore al giorno del suo tempo a stare con la schiena curva su un pianoforte? Certo che no. E lo affermo con la consapevolezza che, agli occhi di molti, la musica possa essere un'attività senz'altro più nobile del "volgare" videogiocare e pertanto meritevole di impegno e fatica. Le persone come Fatal1ty (un professionista dei cosiddetti "e-sport", ovvero sport elettronici), che hanno fatto dei videogiochi una sorta di carriera, non sono molto diverse da un impiegato contabile che passa le ore insieme a un PC e a dei calcoli. La verità è, come tu stesso ricordi alla fine della tua lettera, che serve una giusta misura. A questo aggiungo che, a parer mio, una persona in grado di avere l'onore di essere il più bravo in un videogioco (sì, per me è anche quello un onore, se raggiunto senza inganni) ha senz'altro le capacità per fare molte altre cose. E sarebbe un peccato usare tanta intelligenza unicamente in un campo della propria vita, che spesso è solo un sano passatempo.

BONUS A PAGAMENTO

Gentilissima Nemesis,
sono Roberto, ho vent'anni, seguo la vostra rivista da una vita e la ritengo la migliore nel suo genere. Ho deciso di scriverti perché vorrei manifestare la mia indignazione a seguito di una scoperta avvenuta pochi giorni fa. Ho appena comprato un PC abbastanza potente, un computer adatto ai videogiochi, e ho deciso di metterlo subito alla prova comprando un titolo di spessore, *Colin McRae DiRT*, da voi recensito come migliore gioco di guida degli ultimi anni. È davvero splendido, con una grafica straordinaria e vale i soldi spesi (49,90 euro, per l'esattezza). Però, sono rimasto molto deluso dopo aver aperto la custodia e trovato all'interno un volantino che pubblicizza la possibilità di avere codici bonus da inserire nel gioco, che permettono di avere set di macchine complete, livree, piste, eccetera, il tutto a pagamentoi Per di più, tramite una linea 899, che sappiamo essere costosissima:

dal Forum di gamesradar.it

CALDO MA NON TROPPO

Nel **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer" si possono trovare tutte le risposte ai problemi dei PC. Per esempio, simosly ha aperto il **Thread** "Quando la temperatura della scheda video diventa pericolosa?" per affrontare l'annosa questione del surriscaldamento. Racconta il nostro: Ho una ATi x1950xt e ho attivato l'overdrive sui driver Catalyst, che ti fanno una regolazione automatica dell'overclock "sicuro" per la scheda video. Ho due monitor collegati al PC e con quello principale avvio *The Witcher*, mentre sull'altro lascio aperta la finestra che indica le varie velocità e temperature. Ho notato che il vcore passa da 500 MHz (default della scheda video) a 621 MHz (overclock dell'overdrive ATi), mentre la memoria resta ferma a 900. Ovviamente, i giochi ci guadagnano in frame rate e posso permettermi qualche filtro in più, però la temperatura arriva fino a 90 gradi. È preoccupante? Quanto dovrebbe essere al massimo? Il primo esperto a farsi sentire è Duron: Fino a 90 in completo full load è buona, se sale oltre i 95 c'è da preoccuparsi. La conferma della tranquillità arriva da LaK-o-OnE: intorno ai 120-125° C (dipende dalle schede) viene abbassata automaticamente la frequenza del core, quindi 90° C sono nella norma.

dal Forum di gamesradar.it

PROFESSIONE WITCHER

In Giochi per il Mio Computer sono presenti un paio di rubriche dedicate ai consigli e ai trucchi. Tuttavia, siccome sulla rivista non possiamo risolvere i problemi di tutti per motivi di spazio, invitiamo i lettori a sfruttare al massimo le possibilità offerte dal **Canale** "Trucchi e soluzioni" del **Forum** (si trova all'interno di "Mondo Computer"). Proprio qui, Adam Bridge ha aperto il **Thread** "AIUTO *The Witcher*": Sono bloccato in una delle ultime missioni, quando, nel nascondiglio di Salamandra nella palude (settimo capitolo), Azar Javed evoca un mostro che chiama "la creatura perfetta". Questa bestia enorme mi uccide dopo pochi colpi. Cosa devo fare? Darkruler, che afferma di essere: Un witcher quasi professionista, dice che: il mostro di cui parli è il Coschey, uno dei più difficili da battere. Per sconfiggerlo, ti consiglio di prendere alcune pozioni: una bufera di neve che ti permette di rallentare il tempo, consentendoti di schivare gli attacchi, una rondine e una rampicante. Utilizza lo stile forte, prendi le pozioni prima di entrare nella stanza e affila la lama d'argento.



PROFESSIONE WITCHER
Sul Forum di GamesRadar, altri volenterosi appassionati potranno fornirvi aiuto per il gioco di ruolo *The Witcher*.

"È una sfida che ti stimola a conoscere sempre più a fondo il tuo PC"

da Di necessità, virtù – Bartolo

leggendo i dettagli, infatti, si scopre che la chiamata in media dura tre minuti e ogni minuto costa 2 (duei) euro. Tutto questo è indecente! Il gioco, per di più, all'inizio non concede molte automobili, tracciati e livree. È tutto limitato e siccome *DiRT* viene completato dopo aver superato le gare in modalità Carriera, ecco che chi è un neofita come me (e non riuscirà mai a completare il gioco, con tutta la buona volontà: è molto difficile) non può neanche avere modo di godere dei codici del vostro Skulz, o comunque di internet in generale, senza sborsare altre decine di euro. insomma, il bello di *DiRT*, oltre alla grafica, consiste nel guidare vetture famose, con tutti gli sponsor reali (ecco perché, poi, costa così tantoi), ma non possono venirmi a dire che devo pagare altri soldi per aver diritto a vedere il gioco completo. Obietterai, giustamente, che ogni gioco è fatto per essere finito e niente e nessuno assicura di arrivarci in fondo. Ti rispondo, però, che le riviste come la vostra servono anche per fornire i cheat, così come internet ci concede i vari "trainer". insomma, è vero non si acquista mai il gioco con la soluzione assicurata, però si sa che una scorciatoia è sempre fornita, e soprattutto gratis. Qui stiamo esagerando, come potrei mai uscirne?
Acquistare un gioco originale, in questa era, è già una rarità e io che mi spingo (per dovere morale e non solo) a comprarlo pagando il sudore dei tanti programmatori e il marchio dell'ormai compianto Colin McRae, non ho diritto con quei 50 euro di godere, in un modo o nell'altro, delle altre automobili? Qui siamo di fronte a un "dialer" legalizzato solamente perché sono inserite le condizioni contrattuali. Ma con che coraggio si lamentano dei tanti che piratano, se poi, quando si spendono così tanti soldi, non sono comunque abbastanza per godere a pieno di un videogioco? Spero di ricevere conforto da te e dalla redazione, la cosa mi sembra inconcepibile.

Roberto Bassi

Perdonami Roberto, ma proprio non riesco a essere d'accordo con il tuo discorso. Ti lamenti del fatto che non esistono trucchi e codici gratuiti che ti permettano di sbloccare tutte le opzioni di un gioco che hai acquistato a prezzo pieno? E allora? Capisco ti irriti il fatto che, sborsando degli euro extra, tali codici si possano acquistare (si tratta, senza ombra di dubbio, di un metodo per raggranellare qualche soldo in più), ma mi pare eccessivo parlare di "dialer legalizzato". Non si compra un gioco partendo dal presupposto che tanto, in un modo o nell'altro, si riesca a trovare un escamotage per finirlo tutto usando i trucchi. Forse è proprio questo che incoraggia la vendita di codici a pagamento, non credi?



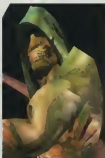
SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Albertosauro
Andrea
Daniele
Faust arp
Gordian
Kyle
Pecora nera
Piterpunx
Radiakt
Simone
Stefu Igoa
Ziriac

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Gli "strani eoni" del mese scorso non sono ancora terminati (evidentemente, un eone dura comunque più di un mese, per quanto strano sia) e il mio computer è ancora felicemente fritto. Il punto più divertente della faccenda è che, dovendo decidere se riparare o meno, ho ponderato costo e tempo, trovando che l'acquisto e il setup di un PC nuovo mi sarebbe costato più delle due settimane previste per la riparazione. Questo, ovviamente, prima di scoprire che i tecnici hanno sì pronosticato due settimane – ma non hanno detto a partire da quando sarebbero decorse. Il tutto è stato reso ancora più divertente dalla comparsa della possibilità di acquistare una macchina ben più potente del mio vecchio catorcio a un prezzo inferiore a quello della riparazione.
Il lato positivo è che, quantomeno, sono tornato in possesso di una connessione a Internet e posso confermare che l'ADSL2 sembra funzionare egregiamente, almeno con *Ultima Online*. Mi riservo ulteriori test nei prossimi tempi, ma per il momento sono soddisfatto.
Ah, la Domandona: cosa avreste fatto al mio posto, scoprendo che un PC nuovo vi sarebbe costato meno delle riparazioni? Mail al solito indirizzo – gmc.kevorkian@sprea.it.

Sommo Kevorkian,
scrivo questa mail per proporre un ragionamento su un tema che sento ultimamente molto spesso: ma è vero che i MMORPG FTP sono di un grado inferiore su tutto rispetto a quelli delle grandi case (Blizzard, Mythic, NCsoft)? Gioco a MMORPG vari dalla tenera età di 12 anni (ora ne ho 22), e ho cominciato la mia avventura per le terre di Britannia con *Ultimo Online*, di lì sono passato a *La Quarta Profezio*, *DAOC*, *WoW* (solo per citarne alcuni) e mi ritrovo oggi a non avere un singolo gioco installato che non sia MMORPG o simile.
Ho provato sia titoli a pagamento, sia FTP e per questo posso dire che le differenze (a parte quelle tecniche) non sono poi così marcate. Prendiamo per esempio ciò che dice molta gente: i giochi FTP sono grinding e basta. Questo mi lascia perplesso, perché, se è vero che una quest che ha come obiettivo quello di uccidere 50 nemici su un FTP è grinding, non lo è anche recuperare 10 spine di basilisco su *WoW* uccidendo nemici che ce l'hanno una volta su 10? Altrimenti, si può parlare del numero di quest presenti, l'anima di un GdR: è vero che in *WoW* ci sono centinaia di quest, ma anche giochi FTP (per esempio *Cobal Online*) ne hanno quasi altrettante e certamente abbastanza da permetterti di salire di livello solo con le ricompense che se ne possono ottenere.
Per concludere: i giochi FTP magari non hanno la varietà di contenuti di quelli a pagamento, ma queste cose in più valgono realmente il prezzo di un abbonamento mensile? A mio avviso, ci vuole ben altro per farmi pagare per giocare.

Moribax

Moribax, sollevi delle questioni interessanti, devo ammetterlo. Prima di rispondere, però, devo fare una premessa: i cosiddetti "JRPG", ovvero i giochi di ruolo in stile giapponese, come i *Final Fontosy* eccetera, non mi sono mai piaciuti. Ho sempre trovato ridicola la quantità di combattimenti casuali, la tendenza ad avere trame sconclusionate e personaggi mutuati dai cartoni animati (suvvia, quanti sedicenni con i capelli sparati in aria possono esserci?) e, in generale, la predisposizione ad avere nemici "boss" che si possono sconfiggere solo al quarantacinquesimo tentativo e usando tattiche tanto specifiche, da sembrare le vecchie avventure testuali di Scott Adams. Come sottolinei anche tu, i MMORPG FTP (il cui significato ho faticato a capire – inizialmente pensavo che fossero giochi basati sul copiare file da un server e metterli su un altro), "free to play" ovvero gratuiti, sono perlopiù di origine asiatica e condividono numerosi tratti con i JRPG. È però interessante osservare che anche i MMORPG occidentali, in realtà, seguono gli stessi principi: non essendoci la possibilità di avere trame "importanti", l'unica cosa che si può fare è combattere ripetutamente per salire di livello e ottenere equipaggiamento superiore, e alla fine non ci sono grandi differenze tra i due tipi di MMORPG. Tuttavia, credo che la questione sia mal posta: se a te piace Madonna e vuoi vedere i concerti di Madonna, paghi. Se ti piacciono i "Mefitici", gruppo punk che suona alle feste di paese, non paghi. E questo non perché una sia meglio degli altri o viceversa, ma semplicemente perché una vuole dei soldi e gli altri no – e tu hai, fortunatamente, la possibilità di scegliere.


Le differenze tra i MMORPG gratuiti (come *Cabal Online*) e quelli a pagamento esistono, ma non sono necessariamente più importanti dell'ambientazione e delle meccaniche di gioco.

Egregio padrone del mondo, Sig. Kevorkian,
scrivo questa mail per sottoporti una piccola riflessione riguardo il multiplayer, in particolare quello relativo alla Seconda Guerra Mondiale. Gioco in multi da circa 5 anni e ho cominciato con l'immortale *Quake 3*. Spinto, però, a una filosofia di gioco più tattica e ponderata, sono migrato verso altri lidi, trovando la mia pace con *Call of Duty* (il primo, si intende). Lo giocai fino a pochi mesi fa, e continuo a farlo tuttora, per via di una serie di caratteristiche che lo rendono uno fra i migliori FPS mai realizzati.
Il design delle mappe è incredibilmente bilanciato, di una varietà eccezionale e di una bellezza straordinaria; non è possibile trovare punti dove camperare come un tordo, perché ogni centimetro quadrato di mappa è raggiungibile da più punti o, in alternativa, "ripulibile" con le granate. Le armi hanno caratteristiche adatte a ogni stile, eppure sempre

equilibrate: non esiste "l'arma definitiva" e ognuna ha pregi e difetti. Sempre rispetto alle armi, il loro utilizzo richiede pratica, perché simulano in modo ottimo le controparti reali (memorabili le imprecazioni per tenere fermo il mirino dell'MP 44), caratteristica che premia i giocatori più esperti, ma che permette anche ai principianti di giocare (e di non fare i "bersagli con le gambe", come avviene altrove) nonché di mietere qualche vittima, anche fortuita. Il S&D ("Search & Destroy", la modalità più giocata), nella sua semplicità, permette sfide complesse, avvincenti e con una profondità simile a quella dei titoli più tattici (alla *Raven Shield* per esempio), mentre il Deathmatch consente quel sano "spara-a-tutto-quello-che-si-muove" che tanto amiamo. Purtroppo, negli ultimi mesi, la comunità è morta (molti sono passati a titoli più recenti), a causa degli anni sulle spalle di questo capolavoro. Ciò ha obbligato anche quelli come me a cercare altrove.
Tuttavia, non ho trovato altri giochi al livello di *CoD*. Ho provato di tutto, da *CoD 2* a *CounterStrike: Source*, eppure mi sono sempre mancati la cura del dettaglio, il bilanciamento e la raffinatezza tattica del mio vecchio sparatutto. Rimango un filo basito nel sentire gente considerare il secondo *CoD* superiore al primo. Insomma, *CoD 2* per molti aspetti è una semplificazione del predecessore (già poter usare l'ottica dei fucili da cecchino correndo, dice tutto), con una grafica migliore. Francamente, mi vengono i brividi a pensare di passare dal primo al secondo capitolo. Anche titoli più recenti sulla Seconda Guerra Mondiale non reggono, con un *Medal of Honor: Airborne* che ricorda tanto *Doom 3* (di cui condivide il realismo) e con altri esponenti (vedi *Brothers in Arms*) che ricalcano stili di gioco che si discostano troppo dallo sparatutto classico.
Tutto questo discorso serve come introduzione a una domanda: perché non vengono più prodotti sparatutto multiplayer sul secondo conflitto mondiale con filosofie serie e realistiche, senza semplificazioni eccessive o idee agghiaccianti (il sistema di vita/morte di *CoD 2* è un perfetto esempio)?
Non penso sia a causa di un'assenza di mercato, perché buona parte della comunità multiplayer accetterebbe di buon grado un gioco che richieda più di un paio d'ore per essere padroneggiato. E allora perché accade?
Grazie per la cortese attenzione, con immutabile stima

MatteoD

Caro MatteoD, premesso che non sono mai stato troppo favorevole ai giochi "realistici" (cui preferisco quelli "divertenti"), capisco e condivido il tuo pensiero – perché rendere i seguiti più semplicistici, quando ciò significa allontanare chi ha amato l'incarnazione precedente? Quello che temo sia sbagliato, però, è l'idea che ci siano più persone desiderose di avere un titolo complesso e arduo da padroneggiare, rispetto a chi preferisce iniziare a scrivere "LOL PWND" entro mezz'ora dall'installazione. Purtroppo, la mia impressione è proprio quella opposta – ovvero, che quasi ogni volta che si rende il prodotto più accessibile, anche a scapito dell'interesse a lungo termine, le vendite aumentano. Naturalmente, la dimostrazione di ciò è data proprio dalle scelte degli editori – capita di rado che questi ultimi commissionino dei seguiti aspettandosi che vendano meno del predecessore, no?


Nonostante sia tecnicamente più arretrato, il primo *Call of Duty* continua a esercitare il suo fascino, grazie a meccaniche raffinate ed esigenti.

Carissimo Giorgio (mi pare di capire che sia questo il tuo nome da mortale, vero?),
scrivo per sottoporti un problema che solo tu puoi risolvere. Ho una connessione a 56k. Quali giochi multiplayer (intendo online) mi consigli? Non importa quanto siano datati, basta che abbiano un buon compromesso divertimento/fluidità. Che so: *Half-Life* (il primo), *Quake 2*, *Unreal Tournament* (il primo). C'è gente che ci gioca ancora? O sono tutti passati (giustamente) a quelli più modemi? Spero in una tua risposta.

Dado Bax (tanto prima o poi arrivo)

PS. Cosa ne pensi della realtà "virtuale" del Q-Zar Laser Game? Se non sai cos'è, vai su **www.q-zar.it**!

Caro Roberto (mi piace, questa cosa dei nomi inventati), permettimi di infrangere la tua illusione: se hai una connessione lenta, i giochi più vecchi non migliorano la situazione, se non marginalmente. Nel multiplayer online, ciò che conta è perlopiù la latenza (il cosiddetto ping, cioè quanto ci mette un pacchetto di dati ad andare da te al server e viceversa), mentre la banda (il numero di pacchetti che puoi mandare e ricevere ogni secondo) è in secondo piano. Quindi, un gioco vecchio, che magari richiede meno banda, è più difficile da giocare su una 56K tanto quanto lo è l'ultimo uscito. Va detto che nel 1998 giocavamo tutti allegramente su linee analogiche (persino a 33.6) e ci divertivamo lo stesso – purtroppo, però, oggi sarai in terribile svantaggio rispetto alla maggior parte degli altri partecipanti, che invece potrebbero avvalersi di connessioni, e quindi riflessi, molto più veloci. Dunque, il mio consiglio è: prova *Quake 3*, il primo *Unreal Tournament* o *CounterStrike* originale. C'è ancora un numero discreto di giocatori, le richieste di banda sono ridotte rispetto a quanto è uscito dopo e, quando impari a compensare, avere un ping elevato non è così devastante come in altri titoli. Però, preparati a una vita molto, molto difficile. E non molto lunga. A proposito del Q-Zar, invece: quando ero giovane mi piaceva un sacco, però è sempre stato troppo complesso organizzare partite, ergo ci ho giocato pochino. Facendo un sacco di punti, però. 



Quando la connessione a disposizione è lenta, i titoli meno recenti, come *Quake 3 Arena*, offrono qualche vantaggio.

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

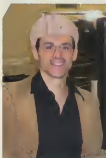
Carissimo dottor K.,
non trovi anche tu che il problema delle baby sitter stia diventando davvero pressante? Stavo pensando che potremmo fare anche noi come a Rapture, costruendo un po' di robot super-armati per portare in spalletta le bambine. Sarai d'accordo, immagino?

MOVEAX

Crippoli, MOVEAX, questa sì che è un'idea! Non c'è nulla come i robottoni super-armati per intrattenere i marmocchi, soprattutto quelli OGM, che altrimenti potrebbero rivelarsi piuttosto capricciosi. Mi sorge un dubbio, però: secondo te, oltre a giocare a cavalluccio, quei robot sono anche equipaggiati per cambiare i pannolini?


Baby Sitter Automatico: negli Anni '50 inventavano gli elettrodomestici più incredibili, come *Bioshock* dimostra ripetutamente.

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
spinto dalla curiosità, ho acquistato *SimCity Societies* (*SCS*) e, a parte un livello di difficoltà inferiore persino a quello del famigerato *Campo fiorito* (anche se la situazione migliora leggermente con le ultime patch), credo che il problema fondamentale sia un altro. *SCS* voleva fondere insieme gli aspetti gestionali, tipici dell'universo *SimCity*, con quelli appartenenti alla sfera del privato, sviluppati nelle infinite espansioni di *The Sims*. Purtroppo, in base alle mie esperienze, ciò non ha avuto successo. Nonostante le diverse tipologie disponibili, i Sims sono solo delle entità generiche da rendere felici o neutralizzare se creano problemi, piuttosto che delle vere persone. Il passo per trasformarli in vere sim-persone sarebbe prendere spunto dal sottovalutato *Tropico* e introdurre la variante politica in *SimCity*. Infatti, gli esseri umani tendono a riunirsi in gruppi che abbiano idee molto simili, e a battersi perché tali idee possano imporsi in un contesto sociale. Allora perché non introdurre le fazioni politiche nell'universo di *SimCity*? Ciò renderebbe più interessanti le partite, dato che un sindaco virtuale dovrebbe scegliere quali gruppi privilegiare o meno, il che sarebbe ancora più complesso, dato che i diversi gruppi, col proprio supporto, fornirebbero dei vantaggi diversi (tipo un costo ridotto per determinati edifici). Un'altra idea carina sarebbe quella di dare il diritto di voto ai Sims, che in caso di cattiva gestione potrebbero mandare a casa il primo cittadino (e anche qui il gioco ne guadagnerebbe in profondità, dato che l'aspirante sindaco dovrebbe pensare a come mantenere la poltrona). A questo punto, si potrebbe obiettare che la variante politica finirebbe per complicare ulteriormente un titolo già complesso. Per fortuna, come nella realtà, un aspirante sindaco potrebbe contare sui Sim assessori. Costoro altro non sarebbero che la possibilità "umanizzata" di automatizzare alcune operazioni (tipo la fornitura dell'acqua). Ciò che propongo è di far sì che l'efficacia di tale automazione dipenda anche dalle caratteristiche dell'assessore virtuale. È meglio nominare un tecnico molto competente, ma privo di agganci politici, oppure scegliere un individuo incompetente e molto vicino a una lobby che sarebbe felice della nostra scelta? Volendo, si potrebbe anche introdurre il concetto di legge elettorale, oppure fornire al sindaco alcune abilità speciali tipo GdR, magari facendogli guadagnare esperienza a ogni elezione vinta. Naturalmente, questi sono solo degli spunti, ma secondo me indicano come si potrebbe sviluppare meglio il tema *SimCity* + *The Sims* evitando di ridurlo a un semplice "costruisci l'edificio A che fornisce il valore X, il quale permetterà a sua volta di poter costruire la struttura Y che fornirà la risorsa Z insieme a certi benefici". Scusa la brutalità, ma per me questa è l'essenza di *SimCity Societies*.

Luca Tofini
SShaKA@tele2.it

L'obiettivo primario degli sviluppatori era semplificare una simulazione che aveva raggiunto notevoli livelli di complessità. Così facendo, hanno inevitabilmente scontentato gli appassionati della prima ora e gran parte della critica specializzata. Il passaggio di consegne Maxis-Tilted Mill ha coinciso con una radicale ridefinizione di *SimCity*. È facile prevedere che i fan considereranno i primi quattro episodi "canonici", mentre *Societies* verrà relegato nel cassetto dei testi apocrifi, degli esperimenti riusciti a metà. Da parte mia, non posso che suggerirti di prendere in considerazione il sottovalutato *City Life* di Monte Cristo, che pur emulando sfacciatamente la filosofia e l'estetica di *SimCity*, apporta sostanziali miglioramenti a livello di giocabilità. Detto altrimenti, il vero successore di *SimCity 4* è *City Life*, non *Societies*.



City Life di Monte Cristo si è ispirato e ha saputo migliorare la giocabilità degli episodi "classici" della serie *SimCity* di Maxis.

FILOSOFIA SPICCIOLA

"Ciao Matteo, vorrei chiederti un parere sui limiti di età attribuiti ai videogame. Penso che questi siano in parte utili e in parte futili, perché ci sono giochi come *Pro Evolution Soccer* e *Patrician III* che presentano un limite di età pari a 3+, anche se è impossibile che un bambino dai 3 anni in giù riesca a utilizzare un PC, mentre altri titoli come *Unreal Tournament* hanno un limite di età pari a 15+. Di conseguenza, credo che tale limite andrebbe impostato in base all'età più adatta al giocatore per capire il contenuto di un gioco. Questo influenza soprattutto gli adulti, che ritengono di non poter acquistare questo o quel titolo per il loro bambino a causa del limite di età è 15+, anche nei casi in cui il soggetto in questione ha 14 o 15 anni ed è dunque in grado di comprenderne il contenuto. Cosa ne pensi?" (**GodHand9, godhandblack@gmail.com**).
L'indicazione fornita dal sistema di classificazione PEGI ha lo scopo di assicurare che i minori non siano esposti a giochi non adatti al loro specifico gruppo d'età. È supportato dai principali produttori di console, tra cui Sony, Nintendo e Microsoft, e dagli editori e sviluppatori di videogiochi in tutta Europa. Si tratta, cioè, di un sistema di classificazione definito dall'industria, non da enti governativi o da gruppi di controllo indipendenti. In ogni caso, trovo sbalorditivo che un dodicenne possa entrare in una libreria di videogiochi e acquistare una copia di "American Psycho" di Bret Easton Ellis o noleggiare un qualsiasi episodio di "Saw" in DVD senza che nessuno batta ciglio. Quando si tratta di videogiochi, invece, il medium nel suo complesso viene demonizzato a livelli tragicomici.

B&R botta & risposta



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Soldati in difficoltà, ragazzi qualunque in difficoltà, eroi fantasy in difficoltà... pare che ormai, là fuori, la vita non sia più facile per nessuno! Fortuna allora, che c'è Giochi per il Mio Computer pronta a sbrogliare le matasse e a far giocare tutti più felici e contenti.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

B Gentilissimo Skulz, sono un appassionato di videogiochi e acquisto spesso GMC. Ho sempre cercato di risolvere da solo i problemi e mi sono divertito a leggere che gli altri lettori ti chiedevano aiuto. Questa volta, però, mi sono proprio arenato. Sto giocando la campagna di *SpellForce 2: Dragon Storm*, sono arrivato al capitolo La Culla dell'Arco di Fuoco, all'atto Il Portatore dell'Anima. Sono entrato nell'immensa biblioteca della cittadella e la missione mi dice che devo uccidere Mordecay, così da farlo risorgere come alleato, perché è ancora sotto l'influsso dell'incantesimo di Riddengard.
Mi trovo davanti Mordecay e un altro personaggio con la scritta "Benedetto". Ho provato decine di volte a ucciderli, ma non passano nemmeno quattro secondi che loro fanno fuori me.
Ho provato a cambiare armature, corazze, incantesimi, magie, ma non c'è niente da fare! Dato che sono a livello 25 di esperienza (come, tra l'altro, Mordecay e il "Benedetto"), e mi manca poco per passare al livello successivo, ho cercato missioni secondarie per aumentare d'esperienza, ma le ho terminate tutte e non posso teletrasportarmi in altre terre. Se riuscissi a illuminarmi tu, ne sarei felicissimo.

Gianni

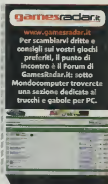


Battaglie bestiali ci attendono in *SpellForce 2: Dragon Storm* e per ognuna c'è il consiglio giusto.

R Ciao Gianni, quella con il tuo ex alleato Mordecay è senza dubbio una battaglia impegnativa, che ti consiglio di affrontare con una buona dose di crediti, indispensabili a far risorgere i personaggi del tuo party agli appositi altari, e dopo aver equipaggiato la squadra con le armi e gli incantesimi più potenti. Quando ti trovi nella biblioteca, evoca tutti i tuoi eroi e poi vai al cospetto del nemico. Inizialmente, concentra i tuoi sforzi sugli sgherri di Mordecay e, quando ne hai liquidati abbastanza, fai resuscitare i tuoi compagni all'altare che si trova nella sezione meridionale della mappa. Poi, torna con tutti quanti nella biblioteca e attacca l'obiettivo principale.

SILENT HILL 4: THE ROOM

B Onnisciente Skulz, risolvi questo dilemma che mi affligge da settimane. Sto giocando a *Silent Hill 4: The Room* e sono bloccato nel livello Prison on Water, quando devo inserire il codice per entrare nella sala delle torture. Il problema non è la mancanza del



gamesradar.it

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R Ciao Skulz, voglio provare a dare una mano a **Dario**, che un paio di numeri or sono chiedeva dei trucchi per *Arcanum*." Ottima idea, **Carlo**, ti lascio volentieri la parola. "Premetto che ho giocato un po' di tempo fa ad *Arcanum* e non ricordo con quale versione, nel senso che non ho presente se fosse una aggiornata o meno con le patch. Comunque, esiste un sistema per accumulare soldi pressoché infiniti. Quando ci si trova a Shrouded Hills, bisogna andare a salvare la partita nel negozio di Riztezze, rubargli la chiave e aprire la sua cassa, che è piena di denaro sonante. Attenzione, però: non bisogna prendere nessun altro oggetto. A questo punto, è necessario uscire dal negozio insieme a Virgil, far avanzare rapidamente il tempo di un giorno, tornare nel negozio e aprire nuovamente la cassa." Bella gabola, Carlo, sono certo che farà la felicità di Dario.

R "Saluti a tutta la redazione di GMC, non scrivo per chiedere aiuto, ma per darlo." Bene **Paolo**, mi pare che tu abbia le idee chiare, vai pure! "Il mio omonimo **Paolo** è alle prese con la missione dei profughi dell'eccellente *Heroes of Might and Magic V*. Per completarla,

La parola all'esperto Company of Heroes

D Ciao Skulz,
ho un enorme problema con *Company of Heroes*. Sono arrivato alla tredicesima missione, Contrattacco di Mortain, e purtroppo non riesco ad andare avanti. Ho bisogno del tuo aiuto, mi dispiace ammetterlo, ma è la prima volta che non riesco a finire un gioco. Grazie e complimenti per la rivista, è la migliore.

Ivan

R Un gioco impegnativo, non c'è che dire, ma vediamo come venire a capo della faccenda. Parti creando delle difese solide attorno alla collina, poi esegui un'esplorazione verso il centro della mappa per individuare le batterie da 88 mm e ordina un attacco aereo. Procedi con una squadra appoggiata da un tank Sherman, prestando però attenzione al cannone anticarro sul versante destro della base nemica. Quando la zona è sicura, tira in ballo i tuoi genieri e fai costruire una postazione con mitra MG per controllare meglio l'area. Ora prendi in considerazione la parte destra della mappa, che puoi mettere in sicurezza con un assalto dei ranger e un preciso attacco aereo. A questo punto, non ti rimane che mettere le mani sull'obiettivo primario, cominciando con un cannoneggiamento della tua artiglieria. Successivamente, invia in loco due squadre di fanteria, ma presta attenzione ai blindati superstiti, che puoi liquidare con un paio di granate. Per fronteggiare la fanteria nemica che si lancerà all'assalto della collina, invece, ti conviene equipaggiare i tuoi genieri con i lanciafiamme, lasciando che le postazioni con i cannoni anticarro si occupino dei blindati, in arrivo lungo le tre direttrici principali della mappa.



codice, ma l'assenza di luce! Ho fatto tutto il necessario: vale a dire salire sul tetto per aprire l'acqua, girare i piani per far combaciare i canali in cui scorre l'acqua e liberare la persona bloccata nella prigione, ma il caro protagonista non vuole proprio sforzarsi per vedere il tastierino numerico. Complimenti a tutta la redazione.

Franky

R Ciao Franky e grazie per i complimenti. Quello che ti trovi ad affrontare è un problema che ha reso la vita difficile a molti che, prima di te, si sono cimentati con *Silent Hill 4: The Room*. Il fatto che manchi la luce necessaria a utilizzare il tastierino dipende dall'errato allineamento delle celle, quelle con il letto macchiato di sangue. Devi quindi tornare alla scaletta centrale dell'edificio e salire ai piani alti (secondo e terzo), per allinearle nella maniera corretta. Onde evitare di girare a vuoto e perdere un sacco di tempo, è consigliabile controllare di volta in volta, dopo ogni spostamento, lo stato dell'illuminazione dallo spioncino delle celle.

Quesiti dal passato Battle Engine Aquila

D Ciao Skulz
vecchio maestro dei videogiochi. Scrivo per richiedere il tuo aiuto in uno dei miei videogiochi preferiti: *Battle Engine Aquila*. Mi sono bloccato nel livello Colpo Decisivo, quello in cui, al comando del mezzo d'assalto, devo supportare le forze nella presa di Kensor. Purtroppo, basta poco perché le mie unità siano decimate e non riesca a completare la missione Potresti darmi qualche sporco trucco. Complimenti per la rivista e ciao.

Samuele

R Ciao Samuele, devo ammettere che con *Battle Engine Aquila* mi hai messo un po' in difficoltà. Prima della tua lettera, non avevo mai preso in considerazione il gioco di Lost Toys. Purtroppo, non sono riuscito a scovare dei codici per rendere le unità invincibili, ma ti posso comunque suggerire di iniziare una partita con il nome **IEVAHI** per sbloccare all'istante tutti i livelli della campagna. Se, poi, ti interessano anche gli oggetti della galleria, inizia la partita con il codice **105770Y2** al posto del nome.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

B Gentile redazione,
lascio stare i complimenti, perché sono superflui. Vorrei, se possibile, un aiuto. Possiedo *Medal of Honor: Airborne* e ho provato a giocarci, ma sono sempre rimasto al palo. Ho visto che sulla vostra rivista pubblicate i codici di vari giochi. Per caso, potreste darmi quello per diventare invincibile, così da non farmi morire subito anche in modalità facile. Grazie.

Meghiddo

R Ciao carissimo, ecco subito l'aiuto richiesto. Clicca con il tasto destro del mouse sull'icona del gioco e seleziona la voce **Proprietà**. Poi, aggiungi la stringa **-enableconsole** alla fine della finestrella di **Destinazione**. Conferma il cambiamento apportato facendo clic sul pulsante **OK** e avvia *Medal of Honor: Airborne* dal collegamento che hai appena modificato. Dopo aver iniziato la partita, premi il tasto **ò** per visualizzare la console di comando e inserisci il codice **God** per diventare invincibile. Già che ci sei, puoi provare anche il codice **loaded**, per ottenere tutte le armi con le munizioni al massimo, e **ghost**, per volare e passare attraverso le pareti (quando ti stufi e vuoi tornare con i piedi per terra digita **walk**).

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





Per uscire vivi da una sporca guerra, in questo caso quella di *Airborne*, è lecito ricorrere a degli sporchi trucchi.

bisogna innanzitutto stare attenti a non perdere due delle proprie guarnigioni e, allo stesso tempo, rifilare una bella batosta all'esercito di demoni. Solo quando questo verrà sconfitto, l'obiettivo sarà raggiunto."

D "Ciao Skulz, è la prima volta che ti scrivo e ho bisogno del tuo aiuto." Carissimo **Giuseppe**, è un piacere sentirti. Racconta pure il tuo problema. "Mi sono bloccato nel magnifico *Prince of Persia: I Due Troni*, precisamente nel livello I Tetti del Tempio. Dopo aver abbassato la leva non so più cosa fare" Giuseppe, mi prendi in contropiede: ho apprezzato le avventure del Principe parecchio tempo fa e la memoria mi tradisce. Per evitare di darti un consiglio impreciso, faccio appello ai miei aiutanti, nella speranza che qualcuno si trovi proprio ora alle prese con i tetti. Ragazzi, come di norma, non fate i timidi.

D "Ciao Skulz, è la prima volta che ti scrivo ed è anche la prima che mi blocco in un FPS," che dire, caro **KlaseR**, ci sono sempre delle prime volte per tutto. "Sto giocando allo stupendo *Dark Messiah* e mi trovo nel sesto capitolo, in una stanza con in mezzo un ragno di pietra circondato da qualche cancello chiuso. Una scritta a terra mi indica di andare a cercare delle cose, insomma credo di dover aprire i cancelli." Bene compare di mille avventure, mi pare il momento giusto per chiedere l'aiuto da casa. Faccio partire la "telefonata"...

TRE LOCAZIONI DA INCUBO

Legendary è ambientato in tre locazioni principali. La prima è New York, subito dopo la disastrosa apertura della scatola di Pandora. La seconda è Londra, dove il protagonista Charles dovrà affrontare la minaccia del Black Order, un'organizzazione segreta tesa a far proliferare il male, e possibilmente a controllarlo. Dopodiché, sarà la volta di Durham, una cittadina inglese, per poi tornare in una Manhattan "dantesca". Le ambientazioni che abbiamo visto sono ben realizzate, soprattutto il chiostro di una chiesa medievale.

LEGENDARY

Spark Unlimited distrugge New York. Di nuovo!

SVILUPPATORE Spark Unlimited **GENERE** FPS
CASA Atari **INTERNET** www.atari.com.au/games/overview.do?id=1094

LEGENDARY CI FARÀ COMBATTERE PERCHÉ:

- È ambientato nel periodo contemporaneo, ma è pieno di creature mitologiche.
- Ci farà attraversare tre locazioni sparse per il mondo.
- Combatteremo contro mostri ed esseri umani.
- Utilizza una versione migliorata dell'Unreal Engine 3.

SPARK **Unlimited ha una passione per le ambientazioni fuori dalla norma: sebbene *Turning Point* si sia rivelato una mezza delusione (come da recensione apparsa il mese scorso), la visione di Manhattan sotto attacco nazista era spettacolare.**

Anche in *Legendary*, nuovo titolo in lavorazione presso gli studi di Spark Unlimited, vedremo una New York in rovina. Impersoneremo Charles Deckard, di professione ladro imprendibile, che viene reclutato da un misterioso studioso del soprannaturale per infiltrarsi nel Metropolitan Museum della Grande Mela: l'obiettivo è raggiungere la mitologica scatola di Pandora e, ovviamente, aprirla.

Charles deve aver bigiato nel giorno in cui, a scuola, hanno spiegato che il vaso di Pandora contiene tutti mali del mondo, altrimenti non avrebbe aperto l'omonima scatola. Giusto il tempo di sbloccare la serratura, e ne succedono di tutti i colori. È come se l'Inferno avesse aperto una filiale a Manhattan, con tanto di muri e strade che si crepano, cielo che diventa di una sinistra tonalità tra il viola e il nero, e iniziano a svolazzare mostri di ogni genere – soprattutto grifoni con una particolare predilezione per i passanti inermi.

Charles scopre di essere vivo solo grazie a una specie di "marchio" che la scatola gli ha impresso sul palmo della mano sinistra. L'antica runa, che riluce di un rosso

"È COME SE L'INFERNO AVESSE APERTO UNA FILIALE A MANHATTAN"

magnetico, gli permette di "assorbire" l'energia rilasciata dalla scatola di Pandora, il che è decisamente utile quando riesce ad abbattere una delle creature da incubo, che per l'appunto lasciano questa mistica energia. Il marchio gli consente anche di "sganciare" un'ondata di energia che allontana e stordisce – per qualche istante – i nemici nei dintorni, oltre a distruggere e sollevare gli oggetti meno pesanti e frangibili.

Uno degli aspetti più interessanti della versione da anteprima di *Legendary* che abbiamo avuto occasione di provare negli studi milanesi di Atari è l'Intelligenza Artificiale dei mostri, che attaccano in modo lontano dalla logica umana. Per esempio, i lupi mannari possono arrampicarsi con estrema facilità su muri e soffitti, quindi attaccare "tridimensionalmente", da ogni direzione. Il grifone, invece, va pazzo per rapidi raid aerei, mentre un misterioso mostro di lava riuscirà a incendiare oggetti e suppellettili attorno a Charles.

Legendary è previsto per la fine del 2008: solo verso settembre/ottobre sapremo se sarà un buon gioco – come promette – o una delusione come *Turning Point*.

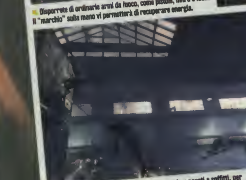




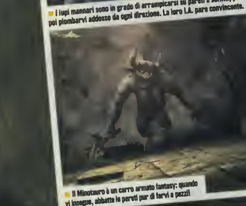
Le ambientazioni di *Legendary* sono suggestive: il chiostro medievale infestato dai grifoni è davvero incredibile!



Disporrete di ordinarie armi da fuoco, come pistole, mitra e fucili. Il "marchio" sulla mano vi permetterà di recuperare energia.



I lupi mannari sono in grado di arrampicarsi su pareti e soffitti, per poi piombarvi addosso da ogni direzione. La loro I.A. pare convincente.



Il Minotauro è un carro armato fantasy: quando vi insegue, abbatte le pareti pur di farvi a pezzi!

DATA DI USCITA OTTOBRE 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Spark Unlimited
- **Provenienza:** Sherman Oaks, California
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** Inizialmente, questo studio di sviluppo ha curato la conversione di *Call of Duty* per console. Il primo progetto "originale" di Spark Unlimited è stato *Turning Point: Fall of Liberty*, che non si è dimostrato all'altezza delle aspettative, anche se aveva un'ottima ambientazione.
- **Li conosciamo per:** *Turning Point: Fall of Liberty*.

ATTENDERE PREGO!

L'uscita di *Legendary* è prevista per la fine dell'anno.

SCOOP
prima occhiata

BATTLEFIELD HEROES

Chi ha detto che i cartoni animati sono per bambini?

SVILUPPATORE DICE **GENERE** FPS
CASA Electronic Arts **INTERNET** http://www.battlefield-heroes.com/

SÌ, MA CHI PAGA?

Electronic Arts lo chiama "Play 4 Free", da noi si dice "gratis", la sostanza è che *Battlefield Heroes* non si paga: basterà scaricarlo, installarlo e giocare. A "pagare" ci pensano in parte la pubblicità, presente sul sito del gioco e prima di lanciare l'applicazione, e in parte i "micropayment" (micro-pagamenti) effettuati dai giocatori con i loro acquisti: nel gioco vero e proprio non ci saranno annunci di alcun tipo. Gli acquisti, poi, saranno del tutto facoltativi (per il 95% dei giocatori l'esperienza rimarrà completamente gratuita), e permetteranno di ottenere soltanto miglioramenti estetici, che non avranno effetto sulla propria performance nel gioco: accessori, vestiti, nuove "mosse" celebrative e così via. Al più, si potranno comprare dei moltiplicatori che raddoppieranno i punti esperienza accumulabili nel corso di una settimana o di un week-end. Un modello di business importato dalla Corea del Sud, dove va molto forte, e che Electronic Arts spera di far diventare un caso anche in Occidente. Staremo a vedere.

BATTLEFIELD HEROES VI FARÀ FARE MORIRE DAL RIDERE PERCHÉ...

- **Ha uno stile grafico dissacrante, colorato e leggero.**
- **Sembra un gioco da ragazzi, ma sotto sotto è un vero FPS.**
- **Rispetta l'eredità della serie *Battlefield*.**
- **Soprattutto: è gratis!**

I videogiocatori lo sanno bene: se un gioco è gratis, spesso non vale neanche la pena di installarlo. Le cose, però, stanno cambiando e grazie a nuove strategie commerciali cominceremo presto a vedere titoli gratuiti di qualità paragonabile a quelli a prezzo pieno.

Battlefield Heroes appartiene proprio a questa categoria ed è affidato alle cure degli esperti sviluppatori svedesi DICE, ultimo discendente della prestigiosa genealogia di una serie di sparatutto che esordì proprio su PC nel 2002, con *Battlefield 1942*. Chiunque abbia giocato uno dei quattro titoli della saga fin qui usciti (senza contare le varie espansioni) troverà poche corrispondenze con quanto si vede nelle immagini di queste pagine: lo stile cartoonesco (che ricorda un po' quello di *Team Fortress 2*) è in netto contrasto con l'approccio delle uscite precedenti. La meccanica di gioco e la "solidità" della struttura sono, però, figlie della stessa linea di principio, e anche se si passa dalla visuale in prima persona a quella in terza (per mostrare al meglio tutti i dettagli estetici dei personaggi), la sensazione di parentela con i fratelli maggiori si sente, eccome. "*Battlefield Heroes* non è un progetto minore: è un gioco di alta qualità e senza compromessi", assicurano in EA, dove sperano di inaugurare un mercato completamente nuovo; il target di riferimento è molto allargato, anche in virtù di requisiti minimi piuttosto modesti (1 GHz di CPU, 512 MB di memoria, scheda video 64 MB), cui si aggiunge un file d'installazione di dimensioni piuttosto contenute (500 MB). L'attrattiva principale vuole però essere lo stile grafico ammiccante e un po' rétro, anche se per invogliare i giocatori a tornare ci sono un sistema di punti esperienza e di abilità sbloccabili ispirato ai MMORPG, oltre a una vasta disponibilità di veicoli (aerei, carri armati) e a modalità di gioco in cui conterà più la collaborazione con il team che il proprio record personale.

"*BATTLEFIELD HEROES* NON È UN PROGETTO MINORE: È UN GIOCO DI ALTA QUALITÀ E SENZA COMPROMESSI, ASSICURANO IN EA"

Insomma la profondità di gioco non pare millimetrica, seppure accoppiata a un sistema di controllo semplificato (ma basato su quello di un "normale" FPS) e a un tempo di attesa molto ridotto (5 secondi) prima di tornare in campo dopo essere stati fatti fuori.

Infine, per garantire partite sempre equilibrate e mai frustranti, il sistema selezionerà automaticamente giocatori di pari livello, anche se non è ancora chiaro come e se si potrà creare una lista di amici con cui giocare abitualmente. I fan della serie non si attendano, infine, partite affollate come quelle di *Battlefield 2*: per far sì che tutto fili liscio, in *Heroes* ci si dovrà fermare a 16.



Nazisti contro Forze Alleate? Non esattamente: National Army contro Royal Army, e un design dei veicoli e delle uniformi che si rifà allo stile degli Anni '30.



Nonostante i requisiti hardware molto contenuti, lo stile grafico è curato e convincente, da gioco vero.



Chi vorrà, potrà stravolgere il look del proprio personaggio acquistando elementi estetici extra: non sono ancora stati stabiliti ufficialmente i metodi di pagamento, ma carta di credito e SMS sembrano i più papabili.



Chi pilota l'aereo potrà portare con sé ben due alleati, che si siederanno comodamente... sulle ali!

DATA DI USCITA FINE 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** DICE
- **Provenienza:** Svezia
- **Nati nel:** 1988
- **Storia:** Digital Illusions Creative Entertainment è stata fondata da Fredrik Liliegren e Andreas Axelsson. Dal 1988, ha conosciuto una crescita eccezionale, arrivando a comperare Refraction Games nel 2000 e Sandbox Studios, nel 2001. Dopo aver attirato l'attenzione del colosso nordamericano, DICE è stata acquisita da EA tra il 2004 e il 2006
- **Li conosciamo per:** La serie *Battlefield*.

ATTENDERE PREGO!

Per chi non può aspettare, in autunno partirà una fase di testing aperta al pubblico: tenete d'occhio il sito ufficiale!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



La stagione calda si avvicina e la temperatura sale anche nelle News. Si parte con un prestigioso premio dedicato alle migliori produzioni giunte nel nostro Paese e si prosegue con i grandi nomi del mondo dei videogiochi che iniziano a mostrare i loro assi nella manica.

A cura di Elisa Leanza

Evento

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

GMC e tutte le riviste di videogiochi Sprea Editori vi invitano a un grandissimo evento!

ALCUNE DELLE CATEGORIE PREMIATE

- Miglior FPS
- Migliore Avventura Grafica
- Miglior gioco strategico
- Miglior gioco sportivo
- Miglior gioco di guida
- Miglior gioco multiplayer
- Miglior MMORPG
- Miglior Simulazione
- Miglior Puzzle
- Miglior gioco d'azione
- Miglior gioco gestionale
- Miglior gioco di ruolo
- Miglior gioco musicale
- Miglior Grafica
- Miglior Sceneggiatura
- Miglior Sonoro
- Miglior Tecnica
- Miglior Level Design
- Migliore Animazione
- Videogioco dell'anno – Assoluto
- Miglior personaggio protagonista
- Miglior personaggio non protagonista
- Miglior cattivo
- Miglior personaggio femminile
- Miglior arma
- Premio Innovazione
- Premio Rivelazione
- Premio Traduzione

UN evento a dir poco epocale sta per accadere nel mondo dei videogiochi. Come il cinema ha l'Oscar, la musica ha il Grammy e la televisione il Telegatto, i videogiochi in Italia ora hanno l'Italian Video Game Award, ovvero il premio per i migliori titoli pubblicati nella nostra Penisola.

L'evento avrà una durata di circa quattro mesi, da aprile a luglio, e inizierà con la selezione, da parte delle redazioni dell'area giochi di Sprea Editori, dei migliori titoli per ogni categoria immaginabile, da "miglior grafica" a "miglior cattivo" (trovate le categorie principali qui a sinistra).

Il bello è che potrete partecipare anche voi! Ogni nostro lettore può infatti collegarsi al sito **www.italianvideogameaward.it** e, dopo essersi registrato, votare per i titoli che ritiene migliori in ogni categoria. Non indugiate, dunque, e scegliete immediatamente se far vincere Gordon Freeman o *Crysis*. Basteranno pochi minuti per esprimere le vostre preferenze e far scalare le classifiche ai vostri candidati del cuore.

La prima fase di votazioni si concluderà il 25 maggio, definendo tre titoli per ogni categoria. A quel punto, i voti verranno azzerati e potrete votare di nuovo fino al 30 giugno per eleggere il migliore tra le tre "nomination". Alla selezione del migliore di ogni categoria parteciperà anche una giuria di VIP, personaggi del mondo del cinema, dello spettacolo e dello sport. Dopodiché, esattamente come per gli Oscar, i vincitori verranno svelati in una serata di gala, prevista per gli inizi di luglio, di cui sentirete molto parlare sulle nostre riviste, ma non solo.

L'Italian Video Game Award copre, naturalmente, tutte le piattaforme di gioco, quindi se volete far trionfare il vostro compagno di giochi preferito – il PC – non dovrete far altro che puntare il navigatore Web sul sito indicato e votare per il migliore. Lunga vita al PC e ai suoi giochi!

Sito internet:
www.italianvideogameaward.it



"Date il vostro contributo per far vincere i videogiochi più belli degli ultimi 12 mesi!"





Gioco online

TOM CLANCY DIVENTA ONLINE

Da un accordo tra Ubisoft e Tom Clancy potrebbe nascere un nuovo mondo online.

Ubisoft, dopo anni di collaborazione con lo scrittore Tom Clancy (responsabile di alcuni dei più importanti racconti di fantapolitica nonché inventore degli universi narrativi di *Splinter Cell* e *Ghost Recon*), ha concluso un importante accordo con il quale si aggiudica i diritti sul nome di Tom Clancy, spianando la via a futuri prodotti ispirati alle sue proprietà intellettuali. Con la stampa, l'amministratore delegato di Ubisoft Yves Guillemot ha parlato dei progetti inerenti un gioco online di massa (MMOG) ispirato agli intrighi internazionali e alle spy story nate dalla fantasia del noto scrittore. L'operazione, considerando l'importanza del gioco online e dei mondi persistenti nell'attuale panorama videoludico, sarà una delle priorità di Ubisoft, che investirà tra i 40 e i 50 milioni di dollari. Al momento non si conosce nulla di concreto, né sulle caratteristiche, né su una possibile data d'uscita, ma possiamo stare certi che nei prossimi mesi scopriremo qualcosa di più. Guillemot non ha accennato nemmeno alle piattaforme su cui si concretizzerà il progetto, ma conoscendo la politica di Ubisoft possiamo tranquillamente ipotizzare che gli schermi dei nostri PC non verranno lasciati a secco.



I racconti di Tom Clancy sono stati parte integrante del successo di alcuni dei più famosi titoli di Ubisoft.

Data di uscita: Da confermare
Internet: www.ubi.com/IT

Strategia

PLUNDER

Capcom sperimenta con strategia e navi pirata.

Bungie, lo studio di sviluppo che ha dato vita alla serie di *Halo*, ha spesso giocato con un titolo fasullo, *Pimps at Sea*, usato come annuncio scherzoso per alcuni pesci d'aprile.

Ebbene, una volta tanto, da una burla è spuntato qualcosa di concreto. Certain Affinity, team che ha collaborato al lato multiplayer degli ultimi episodi di *Halo*, sta lavorando per Capcom a un gioco che trae ispirazione dallo scherzoso titolo di Bungie. Max Hoberman, fondatore di Certain Affinity, ha affermato che l'ispirazione per il suo nuovo gioco, uno strategico piratesco con uno scanzonato stile da cartone animato e una forte componente multiplayer, nasce proprio dall'inesistente *Pimps at Sea*. Capcom pubblicherà *Plunder*, del quale potete osservare una delle prime immagini, su PC, PS3 e Xbox 360. I dettagli più significativi di cui siamo in possesso riguardano la possibilità di giocare in otto online e la presenza di un editor di livelli, che permetterà di aggiungere nuove mappe alle 25 predefinite, anche scambiandole attraverso Internet con altri utenti. La filosofia alla base di *Plunder* sarà quella di offrire un'interessante sfida strategica per tutti i palati, senza perdere di vista la semplicità e l'accessibilità.



Lo stile grafico riflette la natura allegra e spensierata del gioco.

Data di uscita: Estate 2008
Internet: www.capcom.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Eidos	Primavera
Alan Wake	Microsoft	inverno
Alone in the Dark	Atari	Giugno
Battlefield Heroes	EA	2008
Bionic Commando	Capcom	Inverno
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Inverno
Codename: Panzers - Cold War	EA	2008
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale
Damnation	Codemasters	2008
Dark Void	Capcom	2008
Dawn of War II	THQ	2009
Dead Space	EA	Fine 2008
Demigod	THQ	2008
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera
Dragon Age	BioWare	2008
Duke Nukem Forever	2K Games	2008
Fallout 3	Bethesda	Autunno
Far Cry 2	Ubisoft	Settembre
Football Manager Live	Sega	Metà 2008
Ghostbusters	Vivendi	Fine 2008
Gray Matter	Anaconda	2008
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008
Helldorado Conspiracy	Atari	2008
Just Cause 2	Eidos	2008
Left 4 Dead	Valve	2008
LEGO Indiana Jones	LucasArts	Estate
Mass Effect	BioWare	Primavera
Mafia 2	2K Games	Autunno
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	2008
Project Gray Company	EA	2008
Project Origin	Monolith	Fine 2008
Prototype	Vivendi	Fine 2008
Race Driver GRID	Codemasters	Primavera
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Settembre
SBK 08 Superbike World Championship	Black Bean	Maggio
Silent Heroes	Paradox	inverno
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno
Space Siege	Sega	Primavera
Spore	EA	Settembre
StarCraft II	Vivendi	2009
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Estate
The Sims 3	EA	Fine 2008
The Wheelman	Midway	Metà 2008
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008
Turok	Touchstone	Primavera
Warhammer Mark of Chaos: Battle March	Namco	Primavera
Warhammer Online: Age of Reckoning	EA/GOA	Fine 2008

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER – CONTEST WoW GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI



In esclusiva per i lettori di GMC e gli utenti di GamesRadar, e in occasione del lancio del nuovo deck di carte collezionabili del gioco "World of Warcraft GCC" chiamato "I Servi del Traditore", diamo il via a un Contest da favola! Preparatevi a vincere dei premi di particolare prestigio. Le carte in palio permettono, oltre all'uso nel gioco di carte, anche l'acquisizione di particolari oggetti unici e rari all'interno del MMORPG *World of Worcraft*, e ciò le rende particolarmente ambite dai collezionisti.

I PREMI IN PALIO



1° Classificato: 1 Loot Card "Tigre Spettrale" + 1 buste Espansione "Marcia della Legione"

La carta "Tigre Spettrale" è probabilmente una delle più ambite perché rende disponibile una cavalcatura inedita e di grande fascino, una tigre imponente con una colorazione particolare che la rende, appunto, "spettrale". È la carta più rara in assoluto e quella che raggiunge quotazioni superiori anche ai 500 euro.

Premi dal 2° al 6° classificato: 5 Loot Card + 5 buste Espansione "Marcia della Legione"

La carta "Andato a Pescar" è l'ideale per rilassarsi durante le sessioni di gioco, grazie al completo set da pesca con tanto di ombrellone.
La carta "Zuppa Goblin" consente di preparare una deliziosa zuppa e di... ruttare in faccia agli avversari. Non certo politicamente corretta, ma divertentissima!
La carta "Aeroplano di Carta" consente ai fortunati possessori di creare il proprio aeroplano di carta da utilizzare dove si vuole e quando si vuole durante ogni sessione online.
La carta "Pollo Robotico Autoguidato" regala ai giocatori un vero e proprio robot a forma di pollo che, diversamente dagli altri animali presenti nel gioco, può essere equipaggiato con due grossi missili che lo potranno sparare letteralmente in aria.
La carta "Aquilone" darà ai giocatori un divertente aquilone in 3D rappresentante uno degli avversari più significativi del gioco online, Onyxia.

Premi dal 7° al 9° classificato: 3 Mazzi Introduttivi "Attraverso il Portale Oscuro" + 3 buste di Espansione "Marcia della Legione"

"Attraverso il Portale Oscuro" Mazzo introduttivo
Il Mazzo introduttivo contiene tutte le carte necessarie per iniziare a giocare.
"La Marcia della Legione" Buste di Espansione
La Marcia della Legione è l'ultima espansione pubblicata ed è importante dal momento che inaugura una nuova configurazione per le buste di espansione.

Premi dal 10° a 15° classificato: 6 Raid Deck "Nucleo Ardente" + 6 buste di Espansione "Marcia della Legione"

"Nucleo Ardente" Raid Deck
I Raid Deck in edizione limitata mostrano un aspetto del tutto nuovo di "World of Warcraft GCC". Un giocatore assume il ruolo di un epico nemico che solo un intero gruppo di eroi affiatati può sperare di fronteggiare. Qualora il gruppo sconfigga il possente Ragnaros, gli eroi avranno modo di aprire il treasure pack incluso e raccogliere ricompense altrimenti introvabili!

COSA VI CHIEDIAMO DI FARE

Sono ormai tante le carte presenti in "World of Warcraft GCC", manca però la vostra. Vi chiediamo di descrivere brevemente il soggetto della carta e le sue caratteristiche. Non deve essere necessariamente la carta definitiva con cui annichilire l'avversario, può benissimo trattarsi di una carta spiritosa che faccia fare cose buffe al vostro antagonista. L'importante è che vi sforziate di essere originali!

inviate le vostre e-mail con oggetto **Contest WOW** a **contestwow@sprea.it** entro e non oltre il **18 maggio 2008**. Tenete presente che è consentito l'invio di una sola mail, in caso ciò non avvenga, verrà presa in considerazione la prima pervenuta. I fortunati vincitori verranno decretati a insindacabile giudizio della redazione. Troverete tutte le informazioni anche sul sito **http://gamesradar.futuregamer.it/**

Gioco di ruolo/Azione

TWO WORLDS: THE TEMPTATION

I due mondi di Reality Pump raddoppiano.



Le prime immagini mostrano migliorie grafiche evidenti rispetto al primo episodio.

Lo scorso novembre, Reality Pump aveva annunciato *Two Worlds: The Temptation*, espansione per il suo gioco di ruolo.

ZUXXEZ Entertainment (editore dell'originale) ha ora confermato che *The Temptation* sarà un seguito vero e proprio, con una lunga serie di migliorie e ritocchi al sistema di gioco. Il settore che sta subendo le modifiche più radicali è quello tecnico e il motore grafico verrà rinnovato quasi interamente. Oltre a ciò, gli sviluppatori stanno lavorando alacremente per creare missioni più varie e interessanti, prestando molta attenzione anche ai combattimenti, punto debole del primo episodio. Può un gioco imparare dai propri errori e raggiungere, così, i suoi pericolosi concorrenti? La speranza è che, quando *Two Worlds: The Temptation* arriverà sugli scaffali, in autunno, la risposta sarà un convinto sì. Le prime immagini mostrano un buon miglioramento in campo grafico, ma come sempre è bene vedere un gioco in movimento prima di gridare al miracolo.

Data di uscita: prima metà 2008
Internet: www.2-worlds.com

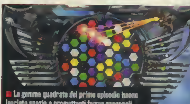
Puzzle

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Il rompicapo più epico dei videogiochi parte per lo spazio profondo.

Il primo *Puzzle Quest* è stata una delle vere sorprese dell'anno 2007.

Sembrava un gioco da niente, con una grafica essenziale e una presentazione poco accattivante, eppure le sue meccaniche, che univano con astuzia i giochi di ruolo e i puzzle game, hanno conquistato il cuore di molti videogiocatori. Il risultato di un tale successo, tanto inaspettato quanto redditizio, anche considerando il ridotto costo di sviluppo del gioco vero e proprio, ha spinto D3Publisher a finanziare un seguito, che verrà curato ancora una volta da Infinity interactive. *Puzzle Quest: Galactrix*, come il nome suggerisce, sarà ambientato nello spazio, e sostituirà draghi e incantesimi con laser e astronavi.



Le gemme quadrate del primo episodio hanno lasciato spazio a promettenti forme esagonali.

Tra le novità già annunciate spicca la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, e le meccaniche del primo episodio verranno aggiornate e arricchite.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.infinite-interactive.com/galactrix.php

Azione

LE CRONACHE DI NARNIA: IL PRINCIPE CASPIAN

Cosa accade nel periodo ambientato fra i due film?

Gli sviluppatori non nascondono che il gioco ispirato al secondo film de "Le Cronache di Narnia" è rivolto a un pubblico giovane, ma ci tengono a precisare che verrà realizzato in modo da non stufare i più grandicelli, soprattutto in modalità cooperativa.

Nel corso di un incontro con Traveller's Tales abbiamo potuto prendere atto della cosa, joypad alla mano. *Il Principe Caspian* sfoggerà una grafica curata e battaglie con decine di avversari, e si potranno controllare tutti i personaggi della pellicola senza patemi relativi al livello di difficoltà. Le battaglie saranno decisamente semplici da portare a termine, nonostante le orde di nemici non lascino un attimo di tregua. Fortunatamente, l'attenzione non dovrebbe scemare subito, grazie a una serie di semplici enigmi che obbligheranno a usare l'eroe giusto in ogni situazione, particolare che si apprezza quando si gioca insieme a un amico. Le nostre prove hanno evidenziato qualche problema nella gestione della telecamera giocando in due, ma nulla che non possa essere corretto entro settembre, data d'uscita di *Caspian* nei negozi.



Sarà possibile salire sulla schiena dei giganti e controllarli direttamente.

Data di uscita: Settembre
Internet: http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/

Contest

CRYSIS I VINCITORI

Avete partecipato all'incredibile contest dedicato a *Crysis*, nato dalla collaborazione tra GMC, Electronic Arts, NVIDIA e Logitech? Allora è tempo di scoprire se l'arma che avete inventato si è meritata uno degli ambiti premi, riservati ai primi sette classificati. Per farlo, recatevi su **http://gamesradar.futuregamer.it** e visitate il forum (raggiungibile anche digitando direttamente **http://forum.gamesradar.it**) nella sezione di **Games Contact** dedicata ai concorsi. Buona fortuna!



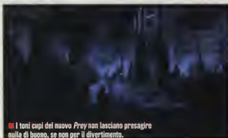
FPS

PREY 2

Primi dettagli sul seguito dell'acclamato Prey.

Chiunque abbia terminato il primo *Prey* non sarà affatto sorpreso da questa notizia.

Nella sequenza finale, infatti, l'accenno a un possibile seguito era assolutamente esplicito, e il titolo ha ottenuto un buon successo di vendite e di critica. È dunque un piacere apprendere i primi dettagli su *Prey 2*, trapelati da un comunicato di stampa di Radar Group (una neonata società che collaborerà con studi indipendenti nella creazione di nuove proprietà intellettuali, e allo sviluppo di quelle esistenti). Il protagonista sarà, ancora una volta, Tommy e il sistema di gioco continuerà a fare abbondante uso dei portali, punto cardine del primo *Prey*. Dopo la concorrenza spietata di *Portal*, gli sviluppatori promettono più abilità, più nemici su schermo e un level design più libero e aperto. I lavori sono stati affidati a Human Head, e l'uscita è prevista per PC e Xbox 360.
Al momento, non si sa nulla di più preciso, anche per quanto riguarda il possibile arrivo sugli scaffali. Vi lasciamo con la prima illustrazione ufficiale e aspettiamo fiduciosi di saperne di più.


I toni cupi del nuovo *Prey* non lasciano presagire nulla di buono, se non per il divertimento.

Data di uscita: 2009
Internet: www.3dreams.com

PILLOLE

EUROPA UNIVERSALIS III IN NOMINE
Paradox ha annunciato la nuova espansione per il suo *Europa Universalis*. Si chiamerà *In Nomine* e per funzionare richiederà anche *Napoleon's Ambition*, il precedente add on del gioco. L'arrivo sugli scaffali è previsto poco prima dell'estate.

UBISOFT E LUC BESSON
Ubisoft ed EuropaCorp hanno siglato un accordo per lo sviluppo, la produzione e distribuzione di videogiochi basati sui prossimi seguiti del celebre film di animazione di "Arthur e il popolo dei Minimei". I giochi saranno disponibili in tutto il mondo in contemporanea con l'uscita cinematografica del film: "Arthur e la vendetta di Maltazard" è previsto per il Natale 2009, mentre "Arthur e la guerra dei due mondi" per il Natale del 2010.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE
Codemasters Online e Turbine hanno annunciato ufficialmente l'uscita della prima espansione per *Il Signore degli Anelli Online*, MMORPG dedicato all'universo narrativo creato da Tolkien. L'espansione si chiamerà *Mines of Moria* e sarà disponibile a partire dal prossimo autunno.

BIONIC COMMANDO: REARMED
Il remake di *Bionic Commando* (quello in 2D, non quello in 3D) è ormai prossimo all'uscita, e Capcom ne ha finalmente annunciato il prezzo: 10 dollari (poco più di 6 euro). Si tratta esattamente della

PILLOLE

cifra suggerita da un sondaggio condotto dalla stessa Capcom sui suoi forum. Gli altri prezzi suggeriti erano 15 o 20 dollari, ma naturalmente i potenziali acquirenti hanno preferito l'opzione più economica.

EPIC SU STEAM

Steam è praticamente sinonimo di distribuzione digitale su PC, e ogni mese il suo catalogo online si arricchisce di nomi prestigiosi. Questa volta, è il turno di Epic, che ha finalmente deciso di appoggiarsi alla piattaforma di Valve. I primi titoli disponibili saranno: *Unreal Gold*, *Unreal 2: The Awokening* e tutta la serie *Unreal Tournament*.

MASS EFFECT 2

Il successo su console del primo *Mass Effect* (troverete l'anteprima della versione PC del gioco su questo numero di GMC) non è passato inosservato, e BioWare ha confermato che il secondo episodio della serie, già in lavorazione da mesi, uscirà anche su computer. Resta da stabilire se il debutto sarà contemporaneo alla versione console o se ci toccherà aspettare qualche mese in più.

BIOSHOCK 2

Take 2 ha confermato che *Bioshock 2*, seguito dell'acclamato FPS della scorsa stagione, è già in sviluppo, e vedrà la luce nel 2009. Lo studio cui è affidato lo sviluppo del seguito è quello di 2K Marine, in California: Ken Levine (direttore del progetto per il primo *Bioshock*) si occuperà di un nuovo gioco, ma sarà coinvolto direttamente anche nello sviluppo di *Bioshock 2*.

Azione

IL RITORNO DI HULK

Il supereroe verde in un nuovo videogioco.

In concomitanza con l'uscita del nuovo film, in arrivo nelle sale americane a giugno, un altro gioco dedicato all'incredibile Hulk arriverà sui nostri schermi.

Dopo alcuni titoli visti nel corso degli anni, nessuno dei quali è riuscito a convincere appieno, il muscoloso eroe verde si ripropone con una grafica al passo con i tempi, abbinata a un sistema di gioco aperto. Al giocatore verrà data la possibilità di distruggere buona parte delle ambientazioni, trasformando macchine e lampioni in letali armi da mischia, e di trovare soluzioni alternative ai vari tipi di missioni proposte. Da notare anche l'intento di sviluppare il gioco anche in verticale, con livelli ricchi di grattacieli ed edifici da scalare. La proverbiale rabbia di Hulk, inoltre, potrà salire a dismisura, sbloccando nuove mosse che permetteranno di interagire diversamente con lo scenario e con i nemici. Scopriremo presto se si tratterà dell'ennesima operazione commerciale, o se gli sviluppatori riusciranno a sfruttare con intelligenza questa licenza.

Data di uscita: giugno 2008
Internet: www.sega-europe.com/it/Homepage.htm



La straordinaria forza di Hulk permette di sollevare automobili da utilizzare come armi.

IL TESTAMENTO DI IRON LORE

[illegible]e [illegible]ralo [illegible] ufficiale della chius[illegible] Lore, studio responsabile di [illegible] e del recente *Dawn of War: Soulstorm* Non si è fatto attendere il commento di Michael Fitch direttore creativo di THQ, che ha lavorato a stretto contatto con il team statunitense nel corso degli ultimi anni. Intervenendo sui forum del sito Quarter to Three, Fitch dipinge un quadro decisamente fosco per quanto riguarda lo sviluppo di giochi per PC il suo attacco non risparmia nessuno: dai pirati, che sovrasterebbero gli acquirenti legittimi in proporzione di nove a uno, ai produttori di hardware, colpevoli di offrire al pubblico tecnologie non all'altezza e driver inadeguati. Sebbene sia difficile avallare in pieno una tanto recisa distribuzione delle colpe, è innegabile che Fitch abbia sfiorato i nervi scoperti del mercato PC ribadendo problematiche che non ci si può esimere dall'affrontare. Vi invitiamo a discuterne sui forum di GMC all'indirizzo **forum.gamesradar.it**

Gioco Stealth

VELVET ASSASSIN

Sabotage cambia nome e svela nuovi dettagli.

Lo sviluppatore tedesco Replay Studios ha comunicato ufficialmente che *Sabotage*, interessante gioco di azione e stealth, ha un nuovo nome, *Velvet Assassin*.

Il titolo, in lavorazione dal 2003, seguirà le avventure di Violette Summer, che grazie alle sue furtive abilità si infiltrerà tra i nazisti per sabotare i loro piani. Il sistema di gioco punterà molto sulla possibilità di eliminare nemici ed eseguire azioni di sabotaggio senza essere scoperti, mentre la grafica si baserà su tecnologie all'avanguardia. Un'altra novità riguardo *Velvet Assassin* riguarda Gamecock, che ne ha acquisito i diritti di pubblicazione. L'uscita è prevista per l'autunno del 2008 su PC, PlayStation 3 e Xbox 360.



Violette, la protagonista del gioco, sarà tanto bella quanto letale.

Data di uscita: autunno 2008
Internet: www.gamecockmedia.com


Le animazioni dei volti e i movimenti sembrano estremamente realistici.


Ancora una volta, la guida sarà un aspetto centrale del gioco.

Azione

MAFIA 2

Nuove immagini e informazioni per il seguito che non si può rifiutare.

L'annuncio del seguito di *Mafia* è stato accolto con un'ovazione dai giocatori su PC, i quali anni fa avevano apprezzato le raffinate meccaniche di un titolo che non si limitava a imitare il solito *GTA*, introducendo regole interessanti e una trama decisamente profonda e avvincente.

[illegible] La grafica convince su tutta la linea, e dettagli come la qualità delle espressioni facciali e delle animazioni lasciano sperare in un titolo spettacolare sotto tutti i punti di vista. Gli sviluppatori promettono una narrazione ricca di ritmo ed emozioni, oltre a una serie di innovazioni a livello di giocabilità. Godetevi le nuove immagini e unitevi a noi nell'attesa di questo promettente seguito.

Uscita: [illegible]
Internet: [illegible]

GAMESRADAR E BERSERK-ONLINE

Scontri fantasy per i lettori di GMC.

La collaborazione fra GamesRadar e Kalicanthus continua. Alla pagina **http://gamesradar.kalicanthus.it**, sono disponibili, previa rapida registrazione, numerosi giochi online che vantano accoglienti comunità di utenti. *Berserk-online*, un titolo basato su (virtuali) carte collezionabili, fa parte di questo catalogo. Proveniente dalla Russia, offre un'ambientazione fantasy dove creature di ogni tipo si scontrano su un "campo di battaglia" turno dopo turno, attacco dopo attacco. Sarà sufficiente attivare il gioco dalla pagina di GamesRadar, dal 19 aprile per un mese, per ricevere in regalo 1 oncia di moneta virtuale, da spendere in nuove carte o nella partecipazione ai tornei.



La schermata degli assetti è una delle più complete mai viste, se non la più completa in assoluto.

Le monoposto sono molto simili, per aspetto a prestazioni, alle Formula 1, ma non aspettatevi alcuna licenza ufficiale.





I circuiti appaiono graficamente scarni, ma quanto a precisione non abbiamo alcuna critica da muovere.

IL PREZZO GIUSTO

VGP 3 verrà venduto solo online sul sito dell'autore. Ancora, non è stato deciso il prezzo, ma è interessante il sistema: in pratica, si pagherà un abbonamento periodico, che darà diritto a tutti gli aggiornamenti che verrano resi disponibili in quel lasso di tempo. Se qualcuno deciderà di non continuare a pagare, dovrà rinunciare ai successivi aggiornamenti, ma il titolo continuerà a funzionare con tutte le aggiunte apparse sino a quel momento.

ISTANTANEA SU: VIRTUAL GRAND PRIX 3

Casa: N.D.
Sviluppatore: Paolo Cattani
Genere: Simulazione di guida
Requisiti di sistema: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB
Internet: www.vgp3.com
Nei Negozi: Primavera
Perché aspettarlo: Una simulazione di monoposto con idee molto interessanti, un motore grafico snello e dedicata a puri appassionati della guida virtuale. La possibilità di gestire il funzionamento del traction control nei minimi dettagli ci ha mandato in sollucchero.

VIRTUAL GRAND PRIX 3

La tradizione motoristica italiana è online: Alberto "Pape" Falchi non ha perso l'occasione di provarla!

QUALCHE anno fa, sul numero di luglio 2004 di GMC, abbiamo testato *Virtual GP 2*, rimanendone piuttosto delusi.

Sapevamo di non poterci aspettare una grafica da urlo, essendo una produzione quasi amatoriale basata principalmente sugli sforzi del bravo Paolo Cattani (che conoscevamo di fama dai tempi dell'Amiga e del primo *VGP*), ma almeno speravamo in una fisica verosimile e piacevole. L'autore ha in ogni caso ammesso i limiti del precedente titolo, indicando come critica la scelta del publisher di aver semplificato esageratamente la fisica, nel tentativo di raggiungere un bacino di utenza più vasto. *Virtual GP 3* taglia tutti i legami con distributori e publisher, e verrà pubblicato solo online, previo abbonamento, consentendo all'autore tutta la libertà artistica di cui necessita. Di conseguenza, si vuole proporre come simulazione "dura e pura". Abbiamo avuto modo di testarne una versione ancora acerba, con pochi circuiti e priva di molte caratteristiche, ma sufficiente per farsi un'idea di quello che ci potremo attendere.

"SI PUÒ GESTIRE CON PRECISIONE L'INTERVENTO DEL TRACTION CONTROL"

La grafica non è a livello dei titoli più blasonati, ma è dignitosa, pur se priva di orpelli. Sono supportati i Pixel Shader 3.0, anche se a nostro avviso è necessario lavorarci ancora sopra per migliorare alcuni effetti. Ciò che ci interessa è però la fisica, che immediatamente si rivela migliore del precedete episodio. C'è da dire che è decisamente differente, come feeling, rispetto alle monoposto che siamo abituati a guidare in giochi come *rFactor*, però fa la sua figura: sui curvoni veloci, l'auto è incollata al terreno come ci si aspetta da una vettura a ruote scoperte, mentre sulle curve lente bisogna andarci decisamente piano col gas, in modo da evitare il testacoda. Le gomme si sentono abbastanza bene, si riesce bene a intuire quando l'auto sta per partire di lato e, anche disattivando il traction control, un pilota virtuale mediamente esperto riuscirà a mantenere la vettura senza troppi patemi. *VGP 3* promette bene, insomma, ma abbiamo riscontrato uno strano comportamento della vettura quando si frena bloccando le ruote: in questi frangenti, invece di vedere schizzare la vettura, si riesce spesso a mantenerne facilmente il controllo, un limite che avevamo constatato anche nel precedente episodio.

Molto interessante la sezione dedicata all'assetto della monoposto, che come le migliori simulazioni include tutti i parametri necessari. Le differenze dopo le modifiche si sentono, eccome. È intrigante, soprattutto, la possibilità di gestire con precisione l'intervento del Traction Control, una peculiarità di cui sentivamo decisamente la mancanza. Speriamo, invece, che nella versione finale siano presenti più parametri per tarare il volante e gli effetti Force Feedback. Per essere una versione acerba, non possiamo lamentarci.



ISTANTANEA SU: STARCRAFT II

- **Casa:** Blizzard Entertainment
- **Sviluppatore:** Blizzard Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.starcraft2.com
- **Nei Negozi:** 2009
- **Perché aspettarlo:** Perché incarna il concetto dell'RTS classico, tiene fede a dieci anni di tradizione e si propone come la nuova frontiera della competizione multiplayer

Le Ultralische sembrano perfettamente in grado, se adeguatamente supportate, di sopraffare un gran numero di avversari.

STARCRAFT II

Nei gelidi abissi dello spazio, tornano ad ardere i fuochi della guerra.

SE, in un futuro che ci permettiamo di sognare, la storia del videogioco diverrà materia di studio universalmente riconosciuta, a Blizzard Entertainment sarà riservato, senza ombra di dubbio, un corposo capitolo in ogni libro di testo. Ed è la storia degli RTS che Blizzard ha scritto, con la pubblicazione, nel lontano 1995, del celeberrimo *Worcroft II*.

La vera rivoluzione, però, arrivò tre anni dopo, grazie a *StarCraft*: evocativo in single player, entusiasmante in Rete, rappresentò la consacrazione della strategia in tempo reale per come la conosciamo. Forte di milioni di estimatori sparsi in tutto il mondo, l'opera della compagnia californiana contribuì a creare la cultura del multiplayer competitivo, tanto da divenire una delle "discipline" più gettonate dal professionismo videoludico.

Alla luce di tutto ciò, l'annuncio di *StarCraft II* – lungamente atteso e ufficializzato il 19 maggio dello scorso anno – non poteva che suscitare un enorme clamore. Tra informazioni sapientemente centellinate e ammiccanti filmati di gioco, i contorni si sono, a tutt'oggi, delineati con sufficiente chiarezza: *StarCraft II* appare come un RTS che capitalizza sul successo del predecessore, mantenendone intatti carisma, atmosfera e, presumibilmente, giocabilità. Premesse più che valide, dunque, che certamente incontreranno il favore degli appassionati.

Le ultime, succose, notizie a riguardo giungono dalla Corea, patria spirituale di *Starcraft*, e sollevano il velo che copriva uno dei "segreti" meglio custoditi da Blizzard: si tratta dei tremendi Zerg, rivelati in tutto il loro famelico splendore. Un quadro, ulteriormente arricchito dalla successiva presentazione avvenuta in California, che riserva qualche sorpresa. Il ruolo della Regina, per esempio, è stato rivisto e ampliato, così da trasformarla nel cardine delle fortificazioni Zerg; sarà, dunque, in grado di "corrompere" il terreno rendendolo edificabile per poi impiantarvi difese di ogni sorta.

Interessanti, soprattutto, le uova da cui emergeranno feroci larve, pronte ad assalire il malcapitato invasore. Tre livelli evolutivi, da semplice Regina fino a Matriarca, legheranno a doppio filo la creatura alla gestione dell'Alveare.

La responsabilità della prima linea, invece, peserà sul carapace dei "Roaches" (traducibile con "scarafaggi"), dotati di un fattore di rigenerazione davvero impressionante. Affiancati dai classici Zergling, i Roaches saranno le unità predilette dagli amanti dei fulminei attacchi iniziali (in gergo, "rush"). Gli stessi Zergling sono andati incontro a una revisione estetica e funzionale. I "piccoli mostri" beneficeranno, infatti, dell'evoluzione in Baneling, che li trasformerà in truppe kamikaze concettualmente simili ai vecchi Flagelli.

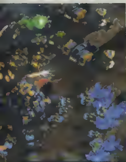
Novità anche in ambito aereo, grazie ai nuovi Corruptor. Fedeli alla natura parassitaria degli Zerg, questi spinosi esseri avranno modo di assumere il controllo dei velivoli avversari, così da ribaltare le sorti delle battaglie più serrate.

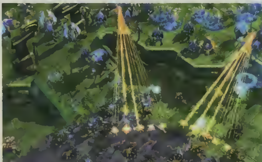
PER INGANNARE L'ATTESA



WORLD IN CONFLICT
Nov 07, 9

- Un titolo che eredita da *StarCraft* la caratura multiplayer e l'attenzione particolare alla tattica, pur essendo privo di gestione delle risorse. Al pari di *Supreme Commander*, rappresenta l'icona degli RTS di ultima generazione.


Il motore grafico sviluppato per *StarCraft II* sembra capace di garantire panorami epici.


I pericolosi Lurker infestano il sottosuolo del pianeta Bel'Shir, pronti a ghermire i nemici più incauti.


Meccaniche e sensazioni paiono quelle del primo *StarCraft*: saranno le nuova unità a fare la differenza.

I FIGLI DI AIUR

I nobili Protoss hanno patito più di chiunque altro le devastazioni della guerra, culminate con l'infestazione, da parte degli Zerg, del pianeta Aiur. Conservano ancora, però, la fierezza e la volontà di combattere, come dimostra inequivocabilmente il massiccio spiegamento di forze in occasione degli scontri di *Starcraft II*. Ammiraglia delle forze Protoss è la Mothership, dotata di abilità al limite del prodigioso, non ultima quella di creare dei buchi neri. Ugualmente minaccioso è il tripode d'assalto che risponde al nome di Colossus, specie se coadiuvato dagli Immortal, racchiusi nei loro impenetrabili scudi energetici.
Più raffinato l'impatto dei Phase Prism, in grado di teletrasportare le truppe amiche in qualsiasi punto del campo di battaglia.




I "Corruttori" possono risultare devastanti, qualora riescano a prendere il controllo delle unità più potenti.

TRE DIMENSIONI

Starcraft II offre un motore grafico completamente tridimensionale, pensato per gestire grandi numeri di unità conservandosi fluido. Com'è da tradizione Blizzard, gli sforzi si sono concentrati nel rendere il gioco fruibile dal maggior numero possibile di utenti, piuttosto che sull'offrire soluzioni tecniche all'avanguardia. Il 3D non è, comunque, un semplice orpello estetico: sappiamo già che il fattore altezza influirà sul piano tattico.

Da menzionare, peraltro, gli Infestor: pensati per sostituire i Contaminatori, saranno capaci di muoversi sottoterra, caratteristica utilissima per superare indenni le difese nemiche.

Stiamo parlando, dunque, di un arsenale decisamente rinnovato, che, però, non disdegna di riproporre alcune vecchie conoscenze. Idralische e Mutalische, già presentate sul sito ufficiale del gioco, infesteranno nuovamente le mappe di *StorCraft II*, mentre le Ultralische, rese ancor più colossali nella mole, conserveranno la propria vocazione di truppe pesanti d'assalto. L'impressione generale è quella di una fazione ricca di possibilità tattiche, del tutto in linea con l'aura di versatilità evolutiva che la circonda fin dalla sua ideazione; forse, la più adatta agli scontri di massa e la meno dipendente dalla microgestione.
Ciò che, allo stato attuale, sembra emergere chiaramente è il taglio classico che Blizzard conta di attribuire alla giocabilità del suo capolavoro annunciato: punto focale resterà il controllo tattico delle truppe, ma sarà lasciato spazio a un certo numero di automatismi, al fine di ridurre il "carico di lavoro" del giocatore.

"LA STRUTTURA DEL SINGLE PLAYER APPARE PROFONDAMENTE RIVISTA"

Sappiamo, a riguardo, che è destinato a scomparire il vecchio limite di selezione delle unità, e che sarà consentito impartire ordini a più edifici per volta. Così motiva la scelta Dustin Browder, lead designer del progetto: "Vogliamo offrire un'interfaccia da RTS al passo con i tempi, adatta ai giocatori di media e bassa abilità. Comprendiamo, però, come questo rischi di ridurre la difficoltà per i professionisti. Stiamo ancora lavorando sul bilanciamento, nella fattispecie".
Non è molto, purtroppo, ciò che siamo in grado di rivelarvi sul fronte della trama, che si svolgerà quattro anni dopo gli eventi narrati in *Brood War*. Il filmato di presentazione dedicato agli Zerg offre alcune informazioni attraverso la voce di Sarah Kerrigan, incontestata Regina dello Sciame. i riferimenti sono nebulosi, ma viene menzionata una "metamorfosi finale" che potrebbe costituire uno dei nodi narrativi del secondo episodio.

Forte è la tentazione di supporre che ciò si ricolleghi agli Xel'Naga, chiamati a recitare un ruolo predominante nella nuova "space opera" imbastita da Blizzard, e soprattutto al misterioso Samir Duran e ai suoi ibridi Protoss/Zerg. Non mancano all'appello i volti noti della saga, tra cui spiccano Zeratul, Artanis e L'imperatore Arcturus Mengsk. La "simpatica canaglia" Jim Raynor,



■ I Nydus Worms sono tra le unità più misteriose. Le loro facoltà di trasporto potrebbero garantire una mobilità senza precedenti.



■ Gli inquietanti Infested Terran ben rappresentano l'ambizione di predominio genetico sul cosmo propria degli Zerg.

GRAN GALÀ PER *STARCRAFT*

Blizzard si sta adoperando per promuovere a tutto campo la propria ultima creazione. Sarà Parigi a ospitare il Blizzard Worldwide Invitation 2008, in programma per il 28 e 29 di giugno. I partecipanti avranno la possibilità di provare una versione giocabile di *StarCraft II* e di ascoltare le ultime novità direttamente dalle labbra degli sviluppatori. Cosa aspettate a partire alla volta della Ville Lumiere?

■ Le Idralische che tutti noi conosciamo e amiamo sono state ridisegnate e, con tutta probabilità, potenziate.

sarà, altresì, uno dei protagonisti della campagna Terran, calato nelle appropriate vesti di mercenario dello spazio.

Proprio a questo riguardo, la conferenza stampa tenuta a Pechino, in concomitanza con la presentazione di *StarCraft II* per il mercato cinese, ha confermato la natura non lineare delle campagne single player, già esplicitata dal vicepresidente Rob Pardo nel corso del 2007. Blizzard starebbe, a quanto pare, progettando una struttura "ad albero", in grado di consentire al giocatore una certa libertà di scelta, non solo per quanto riguarda i passaggi narrativi fondamentali, ma anche nella selezione di potenziamenti e tecnologie di cui avvalersi in missione, fino a giungere alla possibilità, del tutto inusuale in un RTS, di scene d'intermezzo interattive.

La ricchezza di informazioni trapelate nel corso dell'ultimo periodo va ad aggiungersi a quanto già emerso in passato, in relazione alle altre due fazioni. Si tratta, lo ricordiamo, dei consueti Protoss e Terran: chi si aspettava una nuova razza giocabile (magari proprio gli Xel'Naga) resterà dunque deluso. Nondimeno, c'è molto di nuovo sotto il sole. L'introduzione di unità inedite è stata copiosa e certo non limitata a meri mutamenti di facciata.

Un'enfasi particolare è stata posta sulle abilità attivabili, che raggiungono in taluni casi – e ci riferiamo in particolare alla Mothership dei Protoss – inusitate vette di grandiosità e spettacolarità. Appare evidente come Blizzard voglia investire, in sede sviluppo, sulle peculiarità di



■ Quando gli artigli dei mostri Zerg incontrano le lame psichiche dei Protoss, *StarCraft II* offre mischie cruente e viscerali.

MARINE DELLO SPAZIO

La presenza più rappresentativa è, forse, l'umile marine. Dotato di tutto il rude carisma del soldato semplice, il fantaccino Terran può entrare in battaglia protetto da una sorta di scudo, in grado di aumentarne la resistenza Quando è la mobilità a rendersi indispensabile tornano utili i jetpack del Reaper, mentre i lenti e ponderosi assedi restano appannaggio del Thor enorme mech utilizzabile come piattaforma d'artiglieria pesante. Accanto al Battlecruiser, le cui batterie laser sono state moltiplicate per l'occasione, i cieli delle colonie Terran vedranno sfrecciare gli inusuali caccia Viking. Bastano pochi secondi perché si trasformino in mezzi d'assalto di terra: è la nuova frontiera del concetto di "armi combinate".





■ I carri d'assedio patiscono la propria vulnerabilità agli attacchi aerei, opportunamente sfruttata da unità agili come le Mutalische.

ciascuna razza. Possiamo aspettarci una caratterizzazione nettissima, i cui effetti andranno a ripercuotersi sulla grande varietà di strategie disponibili, da adattare volta per volta all'avversario che ci si trova di fronte.

È, in sintesi, proprio questa la ricetta che ha fatto grande *StarCraft*: rivoluzionare un meccanismo così ben oliato sarebbe stato poco saggio e, forse, controproducente. La struttura del single player appare profondamente rivista, ma l'anima del titolo rimane pressoché intatta, come, del resto, è risultato chiaro sin dalle prime "prove sul campo", in occasione del grande evento mediatico Blizzard, il BlizzCon dell'agosto 2007.

"IL LIMITE DI SELEZIONE DELLE UNITÀ È DESTINATO A SCOMPARIRE"

StarCraft II si trova, attualmente, allo stadio di pre-alpha. Stando alle voci più accreditate, i lavori dovrebbero concludersi nell'ultimo quadrimestre del 2008, ma nulla è ancora certo a riguardo. Mentre la galassia intera trattiene il fiato, suggeriamo ai nostri lettori di trarre un sospiro di sollievo: la strada da percorrere è chiara e il titolo Blizzard non vuol essere nient'altro che il degno seguito di uno degli RTS migliori di sempre. Proprio quello che, siamo sinceri, tutti gli appassionati desiderano.



ISTANTANEA SU: *MASS EFFECT*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Genere:** Gioco di ruolo/ Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** http://masseffect.bioware.com/
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Le grandi epopee di BioWare non hanno mai deluso e l'ampio successo già riscosso dalla versione per Xbox 360 dimostra come, anche questa volta, i creativi canadesi di Edmonton abbiano fatto centro. *Mass Effect* giungerà su PC con tutti i miglioramenti richiesti dalla comunità, un'interfaccia più funzionale, una veste grafica rinnovata – e forse addirittura nuovi contenuti. Chi ama le grandi avventure fantascientifiche non dovrebbe farselo scappare.

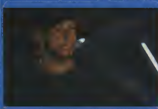
■ Esploreremo pianeti "primitivi", dove giungle soffocanti nascondono antiche rovine aliene.



■ Ogni personaggio, oltre che da una "professione", è caratterizzato da una lista molto lunga di abilità.

VOCI GALATTICHE

Per dare ancora più spessore alle qualità "cinematografiche" di *Mass Effect*, BioWare ha coinvolto, per la versione in inglese del gioco, il talento di una lista di attori hollywoodiani di serie A. Il cast (ribadiamo, per la versione inglese) include Keith David ("ER"), Seth Green ("Buffy, l'Ammazzavampiri"), Marina Sirtis ("Star Trek: the Next Generation"), Lance Henriksen ("Terminator" e "Aliens") e Raphael Sbarge ("24" e "Grey's Anathomy"). Inoltre, a dare voce alla "versione femminile" di Shepard c'è una delle nostre doppiatrici di videogiochi preferite: Jennifer Hale, che ricordiamo per ruoli come Deionarra e Fall-From-Grace in *Planescape: Torment*, e Bastila in *Knights of the Old Republic*. In ogni caso, anche la versione italiana dell'edizione per Xbox 360 aveva goduto di un ottimo doppiaggio, ed EA ha confermato che su PC troveremo le stesse voci.



MASS EFFECT

Il primo gioco di ruolo di BioWare pubblicato da EA si promette galattico.

FAMOSA soprattutto per capolavori del fantasy come la serie *Boldur's Gate* e *Neverwinter Nights*, ma anche per la collaborazione con LucasArts per il gioco di ruolo tratto da "Guerre Stellari" *Knights of the Old Republic*, BioWare è ormai una certezza da anni nel settore dei GdR per PC e console.

Con *Mass Effect*, primo titolo pubblicato dopo l'acquisizione dello studio da parte di EA, gli sviluppatori canadesi tornano a solcare le galassie in quello che si preannuncia un vero e proprio colossal di fantascienza.

Siamo in un futuro molto remoto. L'umanità ha colonizzato buona parte della galassia, incontrando altre specie aliene (alcune amichevoli, certe ostili) e compiendo una scoperta terribile: ogni 50.000 anni un'antica razza di "esseri-macchina" invade la galassia, stermina tutte le civiltà che la popolano e nasconde ogni traccia del proprio passaggio; tutto ciò che resta sono le misteriose rovine lasciate su pianeti abbandonati dalle culture distrutte. Mentre la maggior parte dei popoli alieni "attuali" ritiene, però, che questa sia solo una leggenda, i terrestri iniziano a sospettare non solo che la minaccia sia reale, ma che il ritorno degli "esseri-macchina" sia, ormai, imminente.

Il protagonista del gioco è il comandante Shepard, della nave spaziale SS Normandy. Come in ogni GdR, possiamo deciderne le caratteristiche oppure iniziare subito a giocare con un gruppo di statistiche pre-generato da BioWare. L'elenco delle caratteristiche è molto lungo e include talenti di combattimento con varie armi, abilità scientifiche e molto altro. È interessante notare che possiamo decidere se Shepard sia di sesso maschile o femminile, e il gioco cambierà in base alla scelta fatta: varieranno, infatti, parti della trama, alcune conversazioni, i personaggi con cui intrecciare "relazioni romantiche" e così via.

Mass Effect è un GdR d'azione in parte sullo stile di *Jade Empire*, in cui il giocatore si trova a controllare non solo il protagonista, ma anche i compagni di squadra e, quando sono disponibili, i veicoli su cui il gruppo si muove. In linea generale, la struttura di *Mass Effect* porta gli eroi in giro per gli angoli più remoti della galassia (e oltre) a bordo della SS Normandy. Esplorazioni, dialoghi con personaggi non giocanti e altri indizi sbloccano "missioni" che vanno quindi completate per procedere con la trama. Tali missioni, il più delle volte, richiedono di sbarcare su uno dei moltissimi pianeti (e altri corpi celesti, come satelliti e stazioni orbitali) che popolano la galassia. Questi luoghi sono molto diversi e profondamente caratterizzati: da città aliene tecnologicamente avanzatissime, a misteriosi mondi coperti da giungle soffocanti e rovine dimenticate, a lune desolate spazzate da venti terrificanti.

La SS Normandy ha a bordo un mezzo da sbarco armato, simile a un incrocio tra una dune buggy spaziale e un blindato da trasporto (i progettisti hanno confessato che l'ispirazione è venuta dal vecchissimo gioco da bar *Moon Patrol*), con il quale la squadra dei protagonisti può aggirarsi per i luoghi in cui si svolgono le varie missioni. Quando è necessario scendere dal veicolo, Shepard e compagni sono in grado di equipaggiarsi con una varietà di armi e tecnologie utili sia all'esplorazione, sia allo scontro con eventuali minacce. Durante il gioco, man mano che si



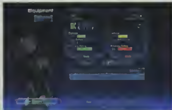
■ Il sistema di combattimento tra personaggi ricorda gli scontri tattici di *Ghost Recon*.

DUBBI STELLARI

Come da tradizione nei GdR di BioWare, la trama porterà il protagonista a compiere "difficili scelte morali" e a definire il proprio carattere in altri modi – per esempio, attraverso le decisioni nei dialoghi. Queste ultime possono includere risposte "positive" "negative" o "sarcastiche" (e ci domandiamo se scegliere regolarmente la terza opzione trasformerà Shepard nel Dr. House). Tali scelte influenzeranno la trama del gioco, il comportamento dei compagni nei nostri confronti e definiranno a quale dei molti finali previsti giungeremo. Ci incuriosisce il fatto che *Mass Effect* dovrebbe essere solo il primo capitolo di una trilogia (BioWare spera di far uscire la seconda puntata entro un anno). Ci chiediamo, quindi, come il finale cui giungeremo sarà "importato" nel "sequel".









■ In *Mass Effect* potremo avere una "storia" con una bella aliena (blu).

L'ERA DEI DRAGHI SI AVVICINA...

L'altro grande GdR cui BioWare stava lavorando era il blockbuster fantasy *Dragon Age*, del quale evevamo già avuto molte succulente anticipazioni. Dopo l'acquisizione dello studio da parte di EA, però, su questo ambizioso progetto era sceso il silenzio. Ora, durante la presentazione milanese della versione PC di *Mass Effect*, i rappresentanti di BioWare hanno confermato che EA intende pubblicare *Dragon Age* "entro la fine di questo anno fiscale", che, tradotto in date concrete, significherebbe "entro marzo 2009". Il gioco pare, dunque, vivo e vegeto.

incontrano personaggi interessati alla lotta contro gli "esseri-macchina", si sbloccheranno nuovi alleati che potranno unirsi al gruppo. In ogni missione, però, possiamo portarne con noi solo due, e, un po' come avveniva in *Knights of the Old Republic* sarà importante, di volta in volta, decidere il "team" adatto alle sfide che ci attendono.

L'azione dei personaggi si svolge, come detto, in tempo reale, con un punto di vista alle spalle degli stessi, e il miglior paragone per queste sequenze è senz'altro la serie *Ghost Recon* di Ubisoft: possiamo infatti muoverci, combattere e interagire con l'ambiente con il solo Shepard (lasciando all'Intelligenza Artificiale il controllo degli altri), oppure inviare comandi all'intero team grazie a un'interfaccia utente molto completa, coordinandone tatticamente le azioni come un vero comandante sul campo. I combattimenti sono violenti e furiosi e, dato l'impiego di armi ipertecnologiche, assolutamente spettacolari: per fortuna,

"UN VERO COLOSSAL DI FANTASCIENZA DEGNO DI HOLLYWOOD"

anche gli equipaggiamenti difensivi non mancano di raffinatezza, con campi di forza portatili, contromisure elettroniche tattiche e altre diavolerie. Quando il gioco si fa duro, anche i cannoni di bordo del nostro veicolo da esplorazione possono entrare in azione (sempre che il trasporto sia nelle vicinanze).

Mass Effect è già stato pubblicato per Xbox 360 e la versione per questa console ha raccolto dozzine di allori. Nel portare il gioco su PC, però, i programmatori non hanno voluto limitarsi a una semplice conversione. Per usare le loro parole, lo hanno trasformato "in ciò che *Mass Effect* sarebbe stato, se fosse stato creato in modo specifico per PC". L'interfaccia di controllo si avvarrà della combinazione di mouse e tastiera e potrà essere personalizzata a piacere. Guidare e combattere con il nostro mezzo d'esplorazione – elemento che su Xbox 360 aveva rivelato qualche problema – sarà un'operazione semplice e intuitiva. La veste grafica, completamente rivista, sfrutterà le risoluzioni avanzate offerte dal PC, con texture più dettagliate, nuovi effetti speciali, e la possibilità di visualizzare meglio alcuni degli effetti già esistenti (come la polvere sollevata dal vento nei pianeti desertici). Sembra, inoltre, (ma non è confermato) che l'edizione PC includerà i "contenuti addizionali" già resi disponibili per il download nella versione Xbox.

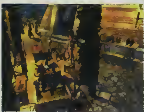
È raro che BioWare deluda e con *Mass Effect* (che dovrebbe essere il primo capitolo di una trilogia) i creatori di *Baldur's Gate* sono determinati a portarci all'interno di un colossal fantascientifico degno di Hollywood. Se ci riusciranno, lo scopriremo a maggio, quando il gioco atterrerà tra lampi e vapore sugli scaffali. GIOCHI COMPUTER

LA STOFFA GIUSTA

Ogni parsonaggio di *Mass Effect* è caratterizzato, oltre che da ue set di abilità, da una classe (o professione). Le sei previste sono Soldato, Ingegnere, Adepto (ue personaggio addestrato e usare poteri mentali), Infiltratore (specializzato nell'esplorazione e nel muoversi silenziosamente), Avanguardia (capace di sfruttare poteri mentali e innesti biotecnologici nel combattimento ravvicinato) e Sentinella (che impiega, invece, gli stessi talenti soprattutto nella cura degli alleati e nella manutenzione tecnologica).

ISTANTANEA SU: *SACRED 2: FALLEN ANGEL*

- **Casa:** Koch Media
- **Sviluppatore:** Ascaron
- **Genere:** GdR/Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Banda larga
- **Internet:** www.sacred2.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** Si tratta di uno dei GdR d'azione più venduti nel nostro Paese e i ragazzi di Ascaron hanno tutte le qualità e risorse per bissare il successo del primo episodio.





È possibile persino notare l'erba calpestata dalla Serafina durante il suo passaggio.







Gli effetti speciali e la qualità grafica del titolo di Ascaron sono stupefacenti.

CON QUALE PERSONAGGIO INIZIO?

A parte la Serafina, già vista del primo episodio di *Sacred*, gli altri cinque eroi rappresentano un'assoluta novità per il mondo di Ancaria. L'Inquisitore, per esempio, è un personaggio misterioso capace di utilizzare la magia oscura, mentre il Guerriero Ombra è letale nei combattimenti corpo a corpo (padroneggia anche le armi bianche pesanti), così come il Guardiano del Tempio – un cyborg mutante in grado di sfruttare armi tecnologicamente avanzate. La Serafina è un'indomita guerriera che eccelle nel combattimento ravvicinato; al contrario, l'Alta Elfa è una maga che predilige gli attacchi dalla lunga distanza a base di incantesimi, mentre la Driade si distingue per l'utilizzo delle arti oscure magiche e per la pratica di riti vudù.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Come può cambiare il mondo di Ancaria in duemila anni?

NON SOLO PC

***Sacred 2: Fallen Angel* è in fase di sviluppo anche per la console di Microsoft Xbox 360. Oltre alle probabili differenze per quanto riguarda il comparto grafico (in termini di risoluzione e framerate), a cambiare sarà soprattutto il sistema di controllo. Se, nella versione PC, tutto potrà essere gestito tramite la combinazione tastiera + mouse, su Xbox 360 qualsiasi cosa verrà controllata con il joypad.**

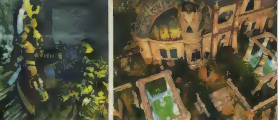
DOPO il clamoroso successo ottenuto da *Sacred*, era lecito attendersi un secondo episodio. Quando un prodotto funziona – e nel caso specifico i numeri raggiunti dal GdR d'azione di Ascaron sono incredibili – è difficile privare l'acquirente di un possibile seguito.

La formula del successo del primo capitolo era riconducibile all'assunto "prezzo conveniente/gioco sorprendentemente buono e longevo". Per l'atteso sequel, i ragazzi di Ascaron hanno fatto le cose in grande al fine di rendere ancor più elettrizzante e impagabile l'esperienza di gioco.

Sacred 2: Fallen Angel è ambientato circa duemila anni prima del primo episodio, può dunque essere considerato un prequel. Si tratta di un prodotto profondamente rinnovato, che introduce gradite novità per i fan di quella che si annuncia come un saga piuttosto longeva e, al tempo stesso, presenta una serie di spunti interessanti. Sono stati preparati sei diversi personaggi con cui affrontare quest'epica avventura, e nel caso specifico il termine "epico" non è stato utilizzato a caso. È stata creata, infatti, una mappa con un'estensione pari a ben quarantacinque chilometri quadrati (per affrontare le lunghe distanze si potranno reperire cavalcature speciali presso i mercanti di cavalli), un mondo suddiviso in tre livelli (si parla di dungeon sotterranei e persino di città segrete sospese nell'aria) e in dodici regioni principali (con caratteristiche morfologiche e strutture distinte), abitato da popolazioni/razze differenti in lotta tra loro e con quasi duecento quest principali da affrontare nelle due campagne disponibili (in base all'allineamento scelto tra Luce e Ombra), cui andranno aggiunte un numero spropositato di missioni secondarie (oltre 600).

Prima di gettarsi nel mondo di Ancaria, bisognerà scegliere il proprio alter ego tra i sei disponibili (la Serafina, il Guerriero Ombra, il Guardiano del Tempio, la Driade, l'Alta Elfa e l'inquisitore): ogni eroe sarà personalizzato sia a livello estetico, sia nello sviluppo delle proprie abilità e capacità. Per esempio, oltre a selezionare un'armatura particolare e "addobbare" a piacimento il proprio beniamino, il giocatore sarà chiamato scegliere in quale arte di combattimento farlo specializzare e quale cavalcatura sfruttare per ottenere una combinazione letale in battaglia.

Oltre alla caratterizzazione dei personaggi principali, il team di sviluppo ha speso davvero molto tempo nel rendere credibile il mondo di *Sacred 2: Fallen Angel*. Per esempio, l'alba e il tramonto si alternano realisticamente e la "quotidianità" è stata ricreata in modo sorprendente, con gli abitanti delle regioni impegnati a lavorare sin dalle prime ore del mattino, a rifocillarsi per il pranzo e a svagarsi la sera, a suon di birre, in qualche chiassosa taverna. Da quanto abbiamo visto, le routine che gestiscono l'Intelligenza Artificiale sono piuttosto convincenti e si







L'attacco dalla lunga distanza può rivelarsi utile, in alcuni casi.







Le ambientazioni sono variegate: questa, per esempio, ricorda *Titan Quest*.

ha la sensazione di vivere in un mondo autonomo e non in perenne attesa delle mosse del giocatore.

Se i cosiddetti "personaggi non giocanti" appaiono credibili, l'opera di Ascaron non può prescindere da un comparto grafico di buona fattura e da un plot narrativo capace di coinvolgere anche l'avventuriero occasionale. Per quanto riguarda la trama, questa ruota attorno alla guerra per riconquistare il controllo della "Energia T", la misteriosa fonte di potere di Ancaria. Il giocatore vestirà i panni dell'eroe e si troverà di fronte a una doppia scelta: evitare il tracollo del proprio mondo, oppure farlo sprofondare nel caos totale. Due allineamenti che corrispondono ad altrettante sontuose campagne, che porteranno ad affrontare un'avventura dall'ampio respiro, ad allearsi con alcune popolazioni e a combattere contro altre (sulla trama, Ascaron ha fatto filtrare poche informazioni).

"LA QUOTIDIANITÀ È STATA RICREATA IN MODO SORPRENDENTE"

Per quanto riguarda la grafica e il sonoro, *Sacred 2: Fallen Angel* promette faville grazie a un'abbondanza di dettagli e a una superba caratterizzazione del mondo di Ancaria. L'aspetto che maggiormente sorprenderà i "veterani" del primo episodio è la completa tridimensionalità del gioco: la telecamera potrà ruotare completamente intorno al vostro personaggio ed è facile restare a bocca aperta davanti alla qualità del lavoro svolto dai grafici di Ascaron.

La cura e il gusto nelle animazioni dei personaggi principali e dei nemici è qualcosa di impressionante (citiamo, per dovere di cronaca, una specie di Balrog dalla bellezza abbacinante), ed è paragonabile solo alla preparazione metodica e alla ricchezza di particolari che il team sta riversando nell'ideazione di ogni singolo livello. A rendere magica l'atmosfera di *Sacred 2: Fallen Angel* è, però, la fisica di gioco: per esempio, i fili d'erba e gli alberi oscilleranno mossi dalle folate di vento, la pioggia inzupperà gli indumenti dei personaggi, gli edifici potranno essere distrutti e i detriti voleranno via dopo un'esplosione o un incantesimo devastante e le pietre rotoleranno dagli impervi pendii di una montagna.

A completare un quadro di per sé già entusiasmante è stata preparata un'imponente colonna sonora, capace di alternare in modo dinamico temi drammatici e solenni a pezzi decisamente più gioiosi e allegri. Vi basterà tutto questo per salvare il mondo di Ancaria? Per scoprirlo, dovrete attendere fino a settembre.



LE CAVALCATURE

Ogni personaggio sarà in grado combattere in sella al proprio destriero. Sono previste cavalcature specifiche per tutti gli eroi ed equipaggiamenti di vario tipo per ogni animale. Oltre ai cavalli, si potrà saltare in groppa anche a creature speciali quali tigri, draghi e altre tutte ancora da scoprire.

SACRED, LA STORIA

Nel 2004 la software house tedesca Ascaron pubblica il primo sorprendente *Sacred*, un GdR votato all'azione capace di vendere oltre un milione e mezzo di copie in poco tempo, grazie a un prezzo decisamente aggressivo. Nel 2005, viene pubblicata l'espansione *Sacred: Underworld* che introduce due nuovi personaggi (il Nano e la Succube) ai sei del gioco originale, oltre a nuove regioni da esplorare.

CARICAMENTI VELOCI

Il vasto mondo di Ancaria (la mappa misura quarantacinque chilometri quadrati) verrà caricato in un colpo solo dal vostro PC, evitando così quelle fastidiose interruzioni per spostarsi da una regione all'altra.

MULTIPLAYER

Sacred 2: Fallen Angel prevede diverse modalità in multiplayer: è possibile iniziare la campagna da soli e poi invitare altri amici (o eroi controllati dalla CPU) a unirsi. È consentito giocare in LAN fino a quattro giocatori, e via internet (da 16 a 32 giocatori) e sono previste molteplici tipologie di gioco.

ISTANTANEA SU: WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

- **Casa:** EA/GOA
- **Sviluppatore:** EA Mythic
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0 DX 9.0c, connessione a Internet
- **Internet:** www.war-europe.com
- **Nei Negozi:** Fine 2008
- **Perché aspettarlo:** Quello che abbiamo visto (e provato) conferma la qualità dell'intero progetto: dopo *Dark Age of Camelot*, EA Mythic si accinge a sfornare un MMORPG, *Warhammer Online*, che promette una grande dose di cooperazione e genuino divertimento.



L'architettura tipica degli Alti Elfi è elegante e pulita.



Il Prescelto è un guerriero capace di incassare colpi su colpi.

UN'EDIZIONE DA COLLEZIONE

Rahim Attaba (european senior product manager di GOA) ha annunciato i dettagli riguardanti l'edizione da collezione di *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Le copie distribuite in Europa saranno 55.000 e il costo si aggirerà attorno agli 80 euro. Abbiamo osservato la scatola da vicino ed è massiccia; dimensione giustificata dai tanti oggetti contenuti all'interno. Prima di tutto, una miniatura realizzata da Games Workshop; segue "The Art of Warhammer Online", un volume con 224 pagine di disegni realizzati durante la creazione del gioco; poi c'è "Prelude to War", una graphic novel di 128 pagine e, per finire, un tappetino per il mouse. Non mancheranno i contenuti da utilizzare in gioco: un oggetto che aumenta l'esperienza ottenuta per 60 minuti, funzionante 3 volte; 12 missioni esclusive, con altrettante ricompense e titoli; e 12 opzioni di personalizzazione estetica in aggiunta a quelle di base. È già consentito preordinare, ottenendo così l'accesso per la futura fase di open beta, la possibilità di giocare qualche giorno prima della data di pubblicazione e 3 oggetti da utilizzare in gioco.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Ordine e Distruzione sfilano nella capitale francese.

GLI SCENARI

Gli scenari rappresentano una delle numerose modalità PvP (giocatore contro giocatore) presenti in *Warhammer Online*. Sono "istanziati", prevedendo quindi un numero ben preciso di partecipanti. Abbiamo avuto modo di provarne due: il primo era basato sul concetto del "Cattura la bandiera", mentre nel secondo bisognava conquistare diversi punti di controllo. Per accedere agli scenari, è possibile mettersi in coda da qualunque luogo, senza recarsi da PNG (personaggi non giocanti) particolari.

POCO prima che questo numero andasse in stampa, Parigi ha fatto da sfondo a un tour interamente dedicato a *Warhammer Online: Age of Reckoning*, il tanto atteso MMORPG di EA Mythic. Conferenze, prove sul campo, interviste: Giochi per il Mio Computer non poteva mancare a questo importante appuntamento.

Prima di scendere in dettagli e considerazioni, è bene riassumere il concetto alla base di *Warhammer Online*: il titolo punta a conquistare il cuore degli appassionati dell'universo targato Games Workshop (che compie 25 anni proprio nel 2008), dei giocatori di *Dark Age of Camelot* (il celebre titolo sviluppato dalla stessa EA Mythic, al tempo semplicemente Mythic) e del vasto pubblico in attesa di un prossimo grande MMORPG basato sulla cooperazione e il concetto di Reame contro Reame.

Proprio quest'ultimo sarà il perno su cui ruoterà l'intero gioco, come ribadito più volte da stesso Jeff Hickman, il senior producer di *Warhammer Online*, durante la conferenza iniziale dell'evento parigino. In quest'ottica, la prima decisione da prendere sarà con quale fazione schierarsi, fra Ordine e Distruzione; seguirà la razza, dove la scelta spazierà da Pelleverde a Nani, passando per Alti Elfi ed Elfi Oscuri, senza dimenticare l'Impero e il Caos; per finire, l'archetipo deciderà il vostro ruolo sul campo di battaglia. Il senior designer Josh Drescher ha illustrato questo punto in modo chiaro: ogni razza presenterà 4 classi modellate su altrettanti archetipi, ovvero tank (un personaggio da prima linea, che incassa fendenti), danno corpo a corpo, danno a lungo raggio e supporto – ciò non significa, naturalmente, che le diverse razze conteranno su ruoli pressoché identici. Questi, infatti, saranno dotati di peculiarità e stili di gioco differenti, come ci ha spiegato Adam Gershowitz, che si occupa (tra le altre cose) dei personaggi e delle carriere.

Gershowitz ci ha illustrato vari elementi di "personalizzazione", come le Tattiche: si tratta di un intelligente sistema che permetterà di adattare una stessa classe a differenti situazioni, per esempio prima di una battaglia. Posizionandole negli appositi slot (il cui numero aumenterà con l'avanzare della carriera), verranno attivati i relativi bonus – non sarà possibile, però, modificare la propria scelta durante gli scontri. Un altro elemento di personalizzazione consisterà nelle Maestrie: ogni classe potrà scegliere fra 3 possibili strade da intraprendere, senza l'obbligo di rimanere su un determinato ramo. A questo riguardo, Carrie Gouskos, che supervisiona il lavoro sull'interfaccia di gioco e il Tomo della Conoscenza (di cui parliamo in uno spazio apposito), ci ha confidato che le Maestrie sono state uno dei più importanti cambiamenti apportati







■ Karl Franz è uno dei più importanti PNG: l'attuale Imperatore.



IL TOMO DELLA CONOSCENZA

Carrie Gouskos, associate producer di EA Mythic, ci ha descritto nel dettaglio il "Tomo della Conoscenza", una delle particolarità più interessanti di *Warhammer Online*. Sarà a tutti gli effetti un elemento dell'interfaccia ma non un banale orpello. Rappresentato graficamente come un libro, avrà la funzione di registrare ogni singolo progresso ottenuto durante l'esperienza di gioco. Ogni volta che eliminerete un nuovo nemico, un messaggio su schermo vi segnalerà l'aggiunta di informazioni all'interno del Tomo. Siete riusciti a raggiungere un luogo impervio? Molto probabilmente riceverete esperienza e l'evento verrà riportato. Insomma, si tratta di un'idea semplice e interessante, che da sola potrebbe creare una seria dipendenza da "ancora un obiettivo e poi smetto". Emblematico un filmato mostratoci da Carrie, in cui abbiamo osservato missioni "nascoste" relative al Tomo: dovrete prestare molta attenzione all'ambiente circostante per trovarle, in quanto non saranno segnalate come normali compiti da svolgere.

MONUMENTI AI GIOCATORI

Diversi giocatori di MMORPG riescono, in un modo o nell'altro, a diventare "celebri" nei loro server. Fino a ora, però, la loro unica ricompensa è stata una buona dose di gloria. *Warhammer Online* introdurrà le statue dei giocatori: sì, il sogno di numerosi "eroi virtuali" sta per diventare realtà. I combattenti più valorosi, che si distingueranno per le loro gesta sul campo di battaglia, saranno omaggiati con una statua eretta nelle capitale della razza di appartenenza. Attenzione, però: questi monumenti non saranno risparmiati durante gli assalti dei nemici.



■ L'orco nero è una classe che milita nelle fila dei Pelleverde: incute timore alla semplice vista.



■ Ogni angolo di Altdorf, la capitale dell'Impero, offre qualcosa di importante da vedere.

GILDE E STENDARDI

Le gilde, in *Warhammer Online*, non saranno un semplice elenco di persone. Il senior producer Jeff Hickman le ha definite come delle "entità vive" in grado di evolversi. La parola chiave è "cooperazione", un termine che riassume lo spirito dietro questi gruppi di giocatori. Gli sviluppatori promettono numerose opzioni relative alla gestione delle gilde, sia per aiutare i leader eliminando la necessità di ricorrere a "mezzi" esterni, sia per quanto riguarda l'avanzamento: aumenteranno di livello e saranno dotate di uno stendardo da portare in battaglia, con tanto di abilità relative che doneranno potenziamenti ad area e altre peculiarità.

durante la fase di beta di *Warhammer Online*, a seguito delle numerose richieste dei giocatori.

Ci sono stati svelati anche diversi dettagli riguardo quello che rappresenta, a tutti gli effetti, l'obiettivo finale di ogni giocatore, ovvero l'assalto alle capitali. Jeff Hickman ha spiegato come l'intero mondo di gioco sia strutturato in questo senso: diverse zone collegate fra loro, fino ad arrivare alle città più importanti. Capitali come Altdorf (che abbiamo potuto visitare), aumenteranno di livello sbloccando nuove missioni, rispecchiando i risultati ottenuti sul campo di battaglia dalla relativa fazione. Il senior producer di EA Mythic ha continuato utilizzando la capitale imperiale come "modello". L'assalto sarà suddiviso in varie fasi: il primo passo consisterà nello sfondare le porte, operazione della durata di 30 minuti/1 ora che garantirà l'accesso alla città. Durante questo periodo, i giocatori avranno modo di avvalersi dell'aiuto delle armi d'assedio che, come

"L'OBIETTIVO FINALE SARÀ L'ASSALTO ALLE CAPITALI"

rivelatoci da Gershowitz, potranno essere distrutte e riparate, aggiungendo così profondità a livello tattico e una buona dose di divertimento.

Dopo questo primo attacco, si passerà a una zona suddivisa in più istanze (quindi, diverse copie della stessa), ciascuna dalla capacità massima di 150 giocatori (75 per parte) – numero, questo, soggetto a cambiamenti. Una volta raggiunto il punteggio prestabilito, la fazione attaccante riuscirà a penetrare nel cuore della capitale, prendendo parte alla fase più "gustosa": in una finestra temporale di 12-18 ore, gli invasori avranno occasione di saccheggiare, distruggere, partecipare a missioni pubbliche ed esplorare alcuni dungeon pensati per un gruppo di 6 giocatori, in modo del tutto indisturbato, in quanto i "proprietari" saranno chiusi fuori. La sfida, a questo punto della battaglia, sarà tutt'altro che esaurita: il più alto esponente della fazione appena sconfitta, il Re, non aspetterà altro che un gruppo di valorosi pronti a sfidarlo, 24 per la precisione – lo scontro più difficile dell'intero gioco, parola di Jeff Hickman. Richiederà giocatori esperti e ben equipaggiati; insomma, non sarà un'impresa facile, e pensiamo che sia giusto così.

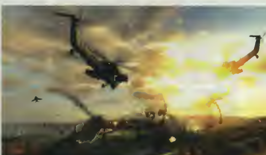
A questo punto, non rimane che aspettare fino agli ultimi mesi di quest'anno: la pubblicazione di *Warhammer Online* è stata posticipata per calibrare alcuni aspetti fondamentali. Possiamo assicurarvi, però, che l'attesa è ben giustificata. Armatevi di pazienza e cominciate a ricamare gli stendardi da battaglia.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

- **Casa:** Vivendi/Sierra
- **Sviluppatore:** Massive Entertainment
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, *World in Conflict*
- **Internet:** http://worldinconflict.com/it/
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Se vi è piaciuta la spettacolare impostazione di *World in Conflict*, non potete lasciarvi scappare l'occasione di sperimentarla in tutta la sua scenografica potenza anche nei panni dell'impetuoso esercito invasore, nelle inedite missioni sovietiche introdotte nella Campagna single player.

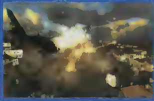

Se possibile, il ruolo dell'aeronautica sarà ancora più importante in *Soviet Assault*.


World in Conflict: Soviet Assault promette di mettere ancora più a ferro a fuoco i vostri monitor.


Anche i sovietici dovranno fare i conti con drammatici e spettrali scenari post-atomici.

ANCORA PIÙ MASSICCIO

In occasione dello sviluppo di *Soviet Assault*, lo sviluppatore Massive ha messo nuovamente mano al già potente motore grafico del gioco originale, rendendolo ancora più flessibile e potente. La nuova versione del Masstech engine sarà quindi in grado di sfruttare al meglio le librerie DirectX 10, in un florilegio di esplosivi effetti particellari, volumetrici e d'illuminazione dinamica.



WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

L'escalation giusta per dar sfogo alle smanie espansionistiche sovietiche.

DISTRUZIONE TOTALE

In *Soviet Assault*, lo strepitoso motore fisico già apprezzato in *World in Conflict* risulterà ancora più determinante, messo a dura prova dalle aggressive strategie attuate dall'esercito sovietico. Un vero e proprio fattore bellico, che non comporterà solo un impressionante impatto visivo, ma vanterà anche una fondamentale connotazione strategica nei radicali cambiamenti morfologici apportati agli scenari di gioco mediante il distruttivo utilizzo di potenti armi tattiche, quali bombardamenti a tappeto, bombe atomiche e napalm a profusione.

DOPO aver fragorosamente incendiato la Guerra Fredda USA-URSS con lo spettacolare strategico in tempo reale *World in Conflict*, Massive Entertainment è pronta a riscaldarla di nuovo grazie alla futura espansione del gioco originale chiamata *Soviet Assault*.

Un add on che reinterpreta il fantapolitico conflitto originario (quello tra l'invasore sovietico intenzionato a conquistare Europa e Stati Uniti con una zampata degna del sanguinario orso russo e gli eserciti USA e NATO strenuamente impegnati a rintuzzare gli attacchi nemici) in chiave meno unilaterale, sia sul piano strategico, sia su quello puramente narrativo.

World in Conflict: Soviet Assault si propone, infatti, più come un vero e proprio complemento integrativo al gioco originale, che come un'espansione nel senso classico del termine, concentrando i propri sforzi sulla Campagna in singolo, ora giocabile prendendo le parti non solo degli yankee aggrediti sul proprio territorio, ma anche delle truppe con la stella rossa impegnate in un'avanzata (per fortuna solo) sognata e preparata nei lunghi anni di Guerra Fredda precedenti. Un'integrazione sicuramente più complicata da pianificare rispetto alla semplice aggiunta di una Campagna parallela, e per questo realizzata attraverso missioni alternative inserite all'interno della storia originale contestualmente a nuovi risvolti narrativi, documentati attraverso i soliti drammatici e coinvolgenti intermezzi filmati.

"UN (RI)MESCOLATO CONFLITTO BILATERALE CHE MANTERRÀ GLI ELEMENTI VINCENTI DELL'ORIGINALE"

Il giocatore si troverà così impegnato in un rielaborato conflitto a tutto tondo, alla guida alternativamente dell'esercito russo e delle forze alleate, in un ping pong tattico ed emozionale decisamente appassionante. Strategia e approccio militare delle due fazioni varieranno, infatti, in base alle tipologie storiche, belliche e caratteriali proprie delle due fazioni, nel contesto di un RTS che fa della spettacolarità dell'azione di gioco il proprio punto di forza, oltre, naturalmente, a un motore grafico e fisico (rinnovato) di prim'ordine.

Un (ri)mescolato conflitto bilaterale che, naturalmente, manterrà gli elementi tattici vincenti dell'originale, quali la suddivisione delle unità in fanteria, mezzi corazzati, supporto e aeronautica, integrata dalla possibilità di chiamare rinforzi e devastanti attacchi tattici (artiglieria pesante, napalm, bombardamenti a tappeto e, addirittura, ordigni nucleari) attraverso un immediato sistema di crediti militari automatici legati ai successi in battaglia.

Insomma, *Soviet Assault* sembra la cura giusta per farci passare la nostalgia della super-spettacolare azione strategica di *World in Conflict*, ora anche in una conflittualmente poetica chiave filo-russa.





SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic
- **Sito internet:** *www.relic.com*
- **Data di uscita:** Primavera 2009
- **Storia degli sviluppatori:** Fondata nel 1997 a Vancouver (Canada) da Alex Garden e Luke Moloney, Relic Entertaiment pubblicò nel 2000 *Homeworld*, un RTS spaziale piuttosto innovativo per i tempi. Nel 2003, fu la volta di *Homeworld 2*, mentre nell'aprile del 2004 la società fu acquistata da THQ per 10 milioni di dollari e con *Warhammer 40.000: Dawn of War* ottenne uno strepitoso successo. Nel 2005, venne pubblicato *Winter Assault* (la prima espansione di *DOW*) e, nel 2006, l'incredibile *Company of Heroes* (un RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale). Nello stesso anno, comparve la seconda espansione ufficiale per *DOW* intitolata *Dark Crusade*. Nel 2007, Relic ha lanciato l'espansione *Opposing Fronts* per *CoH* e, a inizio 2008, è stato il turno di *Soulstorm*


Il motore Essence 2.0 sembra essere stato tirato a lucido, in questa nuova versione.


Ecco il manipolo di eroi con cui affronterete la campagna single player.

DAWN OF WAR II

Dopo l'uscita dell'ultima espansione ufficiale Soulstorm, finalmente abbiamo avuto la conferma: Relic è al lavoro da tempo sul nuovo e atteso Dawn of War II. Per scoprire che cosa hanno in serbo i geniali programmatori canadesi, abbiamo mandato in missione il nostro space marine redazionale, Raffaello Rusconi!

LA stagione 2008 si annuncia piuttosto appetitosa e pirotecnica per gli appassionati degli RTS (i giochi strategici in tempo reale).

Il mese scorso, GMC era volata in California per scambiare quattro chiacchiere con il team di sviluppo che sta ultimando il nuovo *Red Alert 3* della serie *Command & Conquer*. Dopo aver portato a compimento l'ennesima missione speciale, il nostro redattore da sbarco Raffaello Rusconi ha ripreso l'aereo, questa volta con destinazione Vancouver (Canada), per indagare sul nuovo, atteso capitolo della serie *Dawn of War* di Relic Entertainment, ambientato – come sempre – nell'universo fantascientifico di "Warhammer 40.000". E Blizzard non sta certo con le mani in mano, come avrete constatato leggendo l'anteprima di pagina 34.

LA COLUMBIA BRITANNICA

Indossati i panni di space marine, il prode Rusconi ha incontrato nella sede di Relic Entertainment il produttore esecutivo di *Down of Wor II*, Mark Noseworthy, e il responsabile del progetto Jonny Ebber.

Non c'è dubbio che *Down of War* – griffato col prestigioso marchio "Warhammer 40.000" di Games Workshop – abbia contribuito non poco ad aumentare esponenzialmente il successo e la credibilità della stessa Relic Entertainment presso gli appassionati di videogiochi.

Dopo aver stupito un po' tutti gli esperti del settore con il sorprendente *Homeworld*, a cavallo del nuovo millennio, la software house della British Columbia ha ribadito il proprio talento mietendo un successo dietro l'altro, dimostrandosi una delle società più scaltre e versatili nel produrre strategici in tempo reale per PC. L'uscita di *Warhammer 40.000 – Soulstorm* (terza espansione ufficiale della serie *Dawn of Wor*) ci aveva un po' insospettito: il gioco, infatti, era stato sviluppato da una cosiddetta terza parte, ovvero da un'altra software house facente parte del colosso THQ (stiamo parlando del purtroppo defunto team di sviluppo Iron Lore che ha chiuso i battenti proprio lo scorso 19 febbraio).

"Con *Dawn of War II* siamo pronti a spingere il genere degli RTS nel futuro, riproponendo la stessa formula vincente del titolo originale (azione frenetica e combattimenti intensi), con alcuni importanti aggiustamenti e diversi spunti piuttosto interessanti", ci confessa sorridendo Mark Noseworthy. Sfruttando



STRATEGIA SU CONSOLE PORTATILI

Se i ragazzi di Relic sono dei veri campioni nella strategia su PC, THQ non si lascia sfuggire nemmeno il mercato delle console portatili. Da qualche mese, è disponibile su PSP e Nintendo DS *WH 40K: Squad Commander*, un appassionante gioco di strategia a turni in cui dovrete guidare una squadra di Space Marine contro il Caos e le sue perdute creature. Il gioco è davvero coinvolgente ed è un piccolo capolavoro nell'ambito dei tattici a turni che ricorda titoli come *Laser Squad* o *X-Com Enemy Unknown*.



I "primi piani" paiono rendere ancora più evidente la drammaticità dell'azione, rispetto al primo episodio.



"Riesce a trasferire pienamente sullo schermo la brutalità e la drammaticità degli epici scontri del quarantunesimo millennio"

l'esperienza accumulata nella creazione del recente capolavoro *Company of Heroes*, i brillanti game designer stanno aggiungendo numerose innovazioni tattiche alla struttura portante di *Dawn of War II*, così da garantire una nuova esperienza di gioco ai veterani della serie. Gli obiettivi a lungo termine che si sono prefissati sono due. Il primo è quello di sviluppare una campagna single player completamente focalizzata sulle scelte del giocatore; il secondo, decisamente più ambizioso, è di permettere allo stesso giocatore di costruire un proprio corpo d'élite di guerrieri, capace di potenziarsi e diventare più forte dopo ogni scontro.

"In poche parole, le vostre reclute cresceranno, nella modalità campagna, fino a raggiungere il livello di truppe più forti dell'intera galassia. In *Dawn of War II*, l'obiettivo non sarà quello di avere un'armata infinita di soldati da mandare al macello, ma di forgiare pochi e fidati uomini con cui prendere a calci le forze nemiche. Insomma, inizierete la prima missione con il vostro gruppo e il "nostro" scopo sarà quello di farvi arrivare alla fine del gioco con gli stessi eroi", aggiunge estasiato il responsabile del progetto Jonny Ebber. Il giocatore si troverà a gestire un team composto da 5/6 unità, ognuna ben caratterizzata e non solo da un punto di vista estetico (avranno persino voce, personalità e nome propri). Si tratta, senza dubbio, di un cambiamento notevole per tutti i fan della serie *Dawn of War*: ogni unità diventerà una sorta di eroe, e il potenziamento del suo equipaggiamento bellico e del suo armamento rivestirà un ruolo fondamentale nell'economia stessa di gioco.

TIRANIDI: SÌ O NO?

Nella sua trasposizione videoludica, Relic ha finora gettato nella mischia ben 9 razze tratte dall'universo fantascientifico di "Warhammer 40.000". La domanda che tutti gli appassionati del wargame da tavolo vorrebbero rivolgere agli sviluppatori – ne siamo strasicuri – riguarda la presenza della temibile specie aliena dei Tiranidi: ci saranno in *Dawn of War II*? Abbiamo rivolto l'interrogativo a Noseworthy ed Ebber, e la loro risposta ci ha suscitato un mix di delusione e speranza: "Per ora, possiamo fornire informazioni solo su due razze, ovvero gli Space Marine e gli Orki, nient'altro. I primi sono dei super soldati geneticamente modificati che indossano armature da oltre due tonnellate. Sono, senza dubbio, i guerrieri più letali dell'intera galassia e l'unico baluardo difensivo dell'Imperium del genere umano. Gli Orki, invece, sono la razza di alieni più diffusa e guerrafondaia, e si nascondono ai margini dell'impero umano. Sono creature senza paura, instancabili ed estremamente feroci e per ogni orko che ucciderete ce ne saranno centinaia pronti a farvi a pezzi. Si tratta di una delle fazioni più letali che dovrete fronteggiare".

Ogni titolo sviluppato da Relic si è sempre contraddistinto per le innovazioni proposte e per l'ottima giocabilità. Per *Dawn of War II* i ragazzi canadesi hanno in serbo scontri ancor più devastanti del solito, che varieranno d'intensità in base al tipo di combattimento e alla situazione che si fronteggerà. Sono stati aggiunti dei "colpi brutali" che permetteranno di annientare in un istante le unità



I vostri eroi potranno volare, come testimonia quest'immagine.

WH 40K SUL TAVOLO

Come saprà la maggior parte dei nostri lettori, *Dawn of War* è ispirato a uno splendido gioco da tavolo creato da Games Workshop. In questo, due eserciti di miniature tridimensionali si affrontano su una superficie (normalmente, di 1,80 per 1,20 metri – un tavolo da ping-pong va benissimo), utilizzando un insieme di regole che "ordina" come si muovono e come combattono i soldatini. Le razze sono le stesse di *Dawn of War*, anche se il meccanismo è a turni – ovvero, prima muove e spara un giocatore, poi l'altro. Se vi interessa questo affascinante hobby, vi consigliamo di puntare i vostri navigatori Internet su **www.games-workshop.com**. Molti negozi indipendenti organizzano partite e tornei, come per esempio Games Academy (**www.gamesacademy.it**).





Siete pronti ad attaccare dall'alto?

Gli Orki sono determinati a devastarvi: in questo caso, è utile trovare un riparo.

nemiche. Queste finiranno schiantate contro gli edifici presenti nell'ambiente circostante o spiattellate contro altre truppe, in sandwich sanguinolenti.

Il tutto andrà oltre le più rosee aspettative: unità, armamenti ed equipaggiamento saranno ancor più epici rispetto al precedente capitolo. Intere città saranno ridotte in cenere e fumo, dopo aver chiamato i famigerati bombardamenti orbitali. Gigantesche unità, come il Warboss degli Orki, faranno tremare il terreno con i loro potenti attacchi in mischia, frantumeranno ogni possibile copertura con la loro ascia e scuoteranno le fondamenta degli edifici. L'ambiente circostante sarà completamente distruttibile, ci si potrà nascondere dentro le strutture e questo cambierà da un punto di vista tattico la giocabilità di *Dawn of War II* rispetto al titolo originale. "Passerete molto tempo impegnandovi a capire come usare a vostro vantaggio la morfologia del terreno, a individuare i punti deboli del nemico e a cercare un possibile riparo per fronteggiare un bombardamento dall'alto. Per la prima volta nella serie *Dawn of War*, proverete quel senso di sopravvivenza che aveva caratterizzato sin da subito la saga gemella *Company of Heroes*. Invece di restare in campo aperto, cercherete una copertura tra gli edifici circostanti o sfrutterete un riparo improvvisato per tenere in vita i vostri uomini", ci conferma il producer del gioco.

UNA CAMPAGNA NON LINEARE

La campagna single player che il team di sviluppo sta confezionando è del tipo che possiamo classificare come "non lineare". Al comando di una squadra di super soldati (la scelta avverrà fra le diverse razze giocabili di *Dawn of War II*), affronterete una trama unica, sviluppando abilità specifiche e migliorando la potenza di fuoco dei vostri uomini durante le varie fasi di gioco.

"Un'altra innovazione di cui siamo molto orgogliosi è la possibilità di disputare la campagna single player in modalità cooperativa: quindi, potrete combattere a fianco di un vostro amico in qualunque punto del gioco vi troviate", aggiunge divertito il simpatico Jonny Ebber.

"La campagna è costruita attorno alle scelte del giocatore e sarà molto più dinamica e intrigante rispetto a qualsiasi altra cosa che abbiamo mai creato" puntualizza orgogliosamente Mark Noseworthy. Questa è, a grandi linee, la trama che verrà proposta: siamo nel quarantunesimo millennio e nel sotto-settore Aurelia – un sistema interplanetario ai margini della galassia – sta per iniziare una battaglia di proporzioni epiche. Diverse antiche razze si scontreranno attraverso i pianeti che delimitano questo settore dello spazio, combattendo per scrivere il proprio destino. In ogni turno, il giocatore riceverà richieste d'aiuto provenienti dai diversi pianeti, ognuna con diversi obiettivi da portare a termine e importanti bonus da guadagnare. Completare con successo una missione significherà mettere in salvo milioni di civili e preservare strutture vitali per la produzione: questo potrebbe tradursi in un vantaggio durante lo svolgimento di altre missioni (in alcuni casi, basterà ottenere una preziosa reliquia per mettere le proprie



Gli effetti di luce sono migliorati sensibilmente rispetto al primo *Dawn of War* e relative espansioni.

IRON LORE R.I.P.

L'8 febbraio 200[illegible] [illegible] co-creatore della serie *Age of Empires* di Ensemble Studios, Brian Sullivan, fondò insieme al suo inseparabile amico Paul Chieffo un nuovo studio indipendente: Iron Lore. La software house con sede a Maynard (Massachusetts) pubblicò, nel giugno del 2006, lo stupefacente *Titan Quest*, un GdR tutto azione (alla *Diablo*, per intenderci) che proponeva un fantastico viaggio nella mitologia classica. Nel marzo 200[illegible] Iron Lore lanciò la prima espansione ufficiale dedicata a *Titan Quest*, intitolata *Immortal Throne*; nell'ottobre dello stesso anno annunciò, insieme a Relic, lo sviluppo della terza espansione ufficiale della serie *Dawn of War*, intitolata *Soulstorm*. Il 19 febbraio 2008 Iron Lore comunicava – a sorpresa – la cessazione di ogni attività, non riuscendo a trovare i finanziamenti necessari per continuare i propri progetti. Lo scorso 7 marzo è uscito nei negozi [illegible]



> **"Le vostre reclute cresceranno, nella modalità campagna, fino a raggiungere il livello di truppe più forti dell'intera galassia"**

truppe in una situazione di vantaggio). Comunque, non si riuscirà a completare tutte le missioni: alcune saranno "giocabili" in base alla razza scelta. In *Dawn of War II*, il giocatore potrà prendere decisioni significative durante la campagna single player, determinando chi andare a salvare, chi conquistare o saccheggiare e ogni scelta avrà un impatto sulla guerra globale scatenata in Aurelia.

LA GESTIONE DELLE RISORSE

Non sono previsti cambiamenti epocali per quanto riguarda la cosiddetta "gestione risorse". I ragazzi di Relic hanno sempre privilegiato il gettarsi nella mischia, piuttosto che l'azione ragionata.

"Vogliamo che i giocatori si concentrino sulla propria squadra e per questo abbiamo costruito un sistema di gestione risorse focalizzato sulla conquista del territorio e sul suo controllo. Comunque, abbiamo in serbo qualche sorpresa, ma la sveleremo nei prossimi mesi", ci conferma Mark Noseworthy. Per quanto riguarda il multiplayer, il fiore all'occhiello dell'originale *Dawn of War*, sono previste grandiose novità. "Abbiamo entusiasmanti piani per il gioco online e per il multiplayer in generale. Stiamo preparando mappe veramente belle e ben caratterizzate, ma per ora non possiamo aggiungere nulla. Nel corso dell'anno, ci saranno aggiornamenti, quindi vi consigliamo di restare sintonizzati sul nostro sito ufficiale", ci rispondono i due ragazzi di Relic. In merito all'Intelligenza Artificiale, gli sviluppatori promettono un netto salto in avanti rispetto al recente passato, con truppe guidate dalla CPU in grado di impiegare strategie più elaborate e realistiche nelle fasi di copertura, in quelle di attacco o di sorpresa.

UN MOTORE GRAFICO POTENZIATO

Il comparto grafico di *Dawn of War II* si presenta piuttosto interessante. Relic sta utilizzando una versione pesantemente modificata dell'Essence Engine 2.0, il motore sviluppato a suo tempo per *Company of Heroes*. A giudicare dalle immagini e dai filmati che ci hanno proposto, il risultato pare ottimo e riesce a trasferire pienamente sullo schermo la brutalità e la drammaticità degli epici scontri del quarantunesimo millennio. Per aumentare il realismo, è stato utilizzato il motore fisico Havok, che a un'occhiata veloce sembra garantire animazioni migliori ed esplosioni ancor più devastanti: le unità potranno essere scaraventate a distanza grazie a un effetto a catena.

"Stiamo migliorando anche l'illuminazione HDR (High Dynamic Range): per esempio, i giocatori resteranno a bocca aperta nell'ammirare il modo in cui il metallo brilla a contatto con i raggi solari o nell'osservare i giochi di luce con le armature dei soldati. Stiamo lavorando per ottenere un'illuminazione dinamica realistica: quando vi troverete in un vicolo buio, per esempio, potrete osservare in lontananza il colore arancione delle torce dei nemici o il blu dei loro cannoni al plasma", ci conferma Jonny Ebber. Per quanto riguarda la visuale di gioco, Relic non promette – per ora – rivoluzioni epocali sulla falsariga di quanto visto in *Supreme Commander*: quindi si parte con la "solita" vista d'alto e si zooma fino al campo di battaglia,



Una cattedrale da demolire completamente?

UNA PATCH MISTERIOSA

Purtroppo l'ultima espansione *Soulstorm* della serie *Dawn of War* non è esente da problemi vari. Una domanda sorge spontanea, dopo la chiusura di Iron Lore (che ne ha curato lo sviluppo) chi si occuperà della creazione delle patch? Risposta: la stessa Relic. Nonostante il team sia al lavoro su *Dawn of War II*, infatti, una parte del gruppo canadese sta cercando di risolvere le questioni di bilanciamento, ma soprattutto numerosi problemi della modalità multiplayer online. Per saperne di più vi consigliamo di controllare quotidianamente il forum ufficiale di Relic (in inglese): **http://forums.relicnews.com**

per ammirare da vicino gli scontri e le mazzate tra i vostri uomini e le truppe nemiche. Infine, il dinamico duo Noseworthy/ Ebber si è mostrato piuttosto ermetico nel rispondere a una nostra domanda riguardante l'hardware necessario per far girare tanta meraviglia: sembra che non sarà necessario possedere un PC dell'ultima generazione per gustarsi le nuove battaglie tra Space Marine e Orki.

UNA NUOVA ALBA?

Da quanto abbiamo potuto ammirare negli studi di Relic, *Dawn of War II* è in grado di cogliere "il cuore e l'anima" del titolo originale, catapultandoci nell'azione più brutale, mescolando il tutto con la sublime giocabilità tattica del recente *Company of Heroes* e con una campagna single player non lineare imperniata su una squadra speciale di soldati. *Dawn of War II* rappresenterà il futuro degli RTS? Non ci resta che attendere la primavera del 2009. Noi, il conto alla rovescia l'abbiamo già iniziato.





WH 40K – IL MMORPG!

NON solo GMC ha conquistato l'esclusiva su *Dawn of War 2*, che vi viene presentata in queste pagine in anteprima mondiale. Il nostro infiltrato nel quartier generale di THQ ha scoperto che lo sviluppatore Vigil è al lavoro su un MMORPG ambientato nel mondo di "Warhammer 40.000". David Adams e Joe Madureira, di Vigil Games, sotto tortura hanno risposto al nostro Inquisitore imperiale.

In cosa si distingue il vostro MMORPG da quello ormai in dirittura d'arrivo di Mythic e ambientato nell'universo fantasy di Games Workshop (di cui trovate un'anteprima a pagina 44 di questo numero)?
D.A: L'universo è completamente diverso, dato che stiamo parlando di un'ambientazione futuristica e fantascientifica, decisamente brutale e violenta. Inoltre, come è ovvio, il mondo di *WH 40K* sarà pieno di armi a lungo raggio, come pistole al plasma e fucili laser. Ma la cosa che sicuramente lo renderà unico rispetto a tutti i MMORPG mai creati è la scala: il campo di battaglia sarà davvero enorme!

Il gioco da tavolo di Games Workshop si focalizza principalmente sui combattimenti tattici, così come l'RTS di Relic. Come "tradurrete" questi elementi in un MMORPG?
D.A: Di una cosa siamo certi, anche se siamo solo agli inizi di questo progetto: sarà un gioco di ruolo online, non uno strategico (di questo genere, esiste già l'ottimo titolo di Relic). Ci ispireremo all'enorme "biblioteca" e background di Games Workshop, che ha realizzato negli ultimi venti anni un universo caratteristico e completo. E poi, se ci pensate, una "unità" è anche un "gruppo", quindi non dovrebbe essere difficile ricreare lo stesso spirito in un gioco di ruolo.

Quali razze saranno presenti?
Joe Madureira Al momento, la lista non è completa. Possiamo però affermare che ogni razza importante per il mondo di GW e per i suoi numerosissimi fan sarà presente. Inoltre, non includeremo una razza se non riusciremo a realizzarla fino in fondo e in modo completo.

Che genere di classi saranno presenti?
J.M: Sebbene non esista una lista definitiva per le classi, possiamo dirvi che stiamo realizzando una serie di classi molto caratterizzate – e non sarebbe un MMORPG di "WH 40K" se il giocatore non potesse aggiungere un tocco personale al proprio personaggio, con armi, catene, scroll, incantesimi e via dicendo. Come in tutti i MMORPG, ogni giocatore potrà vivere una "vita" sociale, ma non ci sarà avanzamento del personaggio senza combattimenti – non sarebbe aderente allo spirito del gioco originale.

Cosa potete dirci delle ambientazioni?
J.M: L'universo di "WH 40K" è pieno di ambientazioni affascinanti, quindi realizzeremo enormi città imperiali dalle altissime guglie ed esotici templi alieni; campi di battaglia del passato e altari di divinità del Caos; rovine misteriose e relitti spaziali. Ne vedrete delle belle!

E riguardo le missioni?
J.M: Saranno presenti missioni in solitario, di gruppo e PvP (giocatore contro giocatore N.d.R.). Non "obbligheremo" il giocatore a far parte di un gruppo, ma in alcune missioni farà davvero comodo qualcuno che vi guardi le spalle!

SBK 08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone riprende il suo cavallo di battaglia *Superbike 2001* e lo aggiorna alla nuova generazione di processori e schede grafiche.

di Alberto Falchi



CI sono fardelli decisamente pesanti da portare e questo chi lavora in Milestone lo sa bene, soprattutto se si trova coinvolto nello sviluppo dell'atteso *SBK 08*. Per chi non lo sapesse, infatti, *Superbike 2001* rappresentò una vera e propria rivoluzione al momento della sua uscita, ed è tuttora considerato il miglior gioco motociclistico mai realizzato.

Quel capolavoro riuscì nella difficile impresa di catturare l'attenzione sia degli appassionati di arcade a due ruote, sia dei maniaci della pura simulazione, e fu uno dei primi titoli a riproporre dei tracciati incredibilmente simili a quelli reali. Tanto simili che a lungo furono utilizzati dai modder di tutto il mondo come base per realizzare circuiti aggiuntivi per simulazioni di guida impegnative quali *rFactor* o la serie *GTR*.

Dopo quel grandioso exploit, Milestone non ha più battuto la via delle due ruote, limitandosi a discreti titoli automobilistici. L'anno scorso, un po' a sorpresa, l'azienda capitanata da Antonio Farina decise di

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Simulazione motociclistica
- **Casa:** Milestone
- **Sviluppatore:** Black Bean
- **Sito Internet:** www.blackbeangames com
- **Data di uscita:** Maggio
- **Storia degli sviluppatori:** Black Bean si è fatta notare recentemente per giochi di guida come *S.C.A.R.* ed *Evolution GT*. Il team capitanato da Antonio Fanna, però, pur con un nome differente, è quello che ha prodotto l'eccellente *Superbike 2001*, a oggi ritenuta la miglior simulazione motociclistica mai realizzata.







L'effetto sfocatura (o motion blur) in queste immagini può apparire fastidioso, ma in movimento fa tutt'altro effetto.







EVENTI SPECIALI

Non sono poche le modalità di gioco previste per *SBK 08*. Oltre a quelle [illegible] veloce, week-end di gara e campionato, abbiamo trovato alcune chicche, quali una sorta di scuola guida utile per imparare le basi o per allenarsi nella modalità simulativa. Decisamente più interessanti sono i numerosi eventi speciali inclusi nel gioco, che promettono di essere un piacevole diversivo. Si tratta di una serie di prove ispirate (vagamente, sia chiaro) al precedente campionato, dove dovrete raggiungere determinati obiettivi. Per fare un esempio, bisognerà recuperare la prima posizione dopo una caduta, con la moto evidentemente danneggiata, o resistere all'attacco di un indemoniato avversario negli ultimi giri.

"Non abbiamo resistito alla tentazione di emulare i vari Troy Bayliss e compagnia"

rispolverare la sua vecchia gloria, con risultati purtroppo poco incoraggianti. Il gioco fu sviluppato su una piattaforma decisamente vecchia (PlayStation 2), che ormai aveva ben poco da dire sul piano tecnico, e l'uscita di *SBK 07* non riuscì a riaccendere gli animi degli appassionati. Con l'edizione 2008, invece, Milestone vorrebbe tornare ai fasti del passato, puntando tutto sul PC e sulla nuova generazione di console.

Per l'occasione, abbiamo fatto una visita agli studi milanesi di Milestone, sede presso cui viene sviluppato il gioco dal team Black Bean, e abbiamo avuto la fortuna di provare una delle ultime versioni del titolo. Oltre a questo, abbiamo fatto due chiacchierare con i ragazzi alacremente al lavoro su *SBK 08*. Chiacchierate decisamente proficue, più che altro perché permettono di capire lo stato d'animo di chi sta realizzando la versione 2008 di un titolo che, a suo tempo, aveva fatto scuola. I ragazzi non nascondono, infatti, di essere in parte eccitati dall'idea di riprendere in mano un simile nome, d'altro canto, sono ben consci del termine di paragone con cui si devono confrontare, che incombe sulle loro teste come una spada di Damocle.

Vale la pena puntualizzare che, per apprezzare appieno il nuovo *SBK 08*, è necessario dimenticare qualsiasi altra simulazione motoristica abbiate provato finora. Milestone si rivolge a un pubblico diverso, più esigente, praticamente lo stesso che ai tempi aveva idolatrato la serie ideata da Antonio Farina.

L'idea non è certamente nuova, ma funziona sempre: realizzare un prodotto che sia apprezzabile da chiunque, sia dal giocatore della domenica (quello con poca esperienza, per intenderci), sia dall'ultra-appassionato in grado di finire al cento per





La visuale dal casco, come al solito, è difficile da gestire, complice un'escursione elevata della testa del pilota.



MOTO E PILOTA: OCCHIO ALLE ROTTURE

Al livello più impegnativo (e quindi [illegible] della simulazione, dovrete prestare molta atte[illegible] alle cadute. Non solo perderete tempo [illegible], ma rischierete di danneggiare la moto e/o ferire [illegible] pilota. E proseguire la gara con una mano [illegible]te, piuttosto che con la leva del freno rotta, [illegible] sarà certo semplice.



La pioggia è un vero spettacolo, ma auguratevi di incontrarla il meno possibile durante il campionato.





La ombre sono ancora da rifinire e tendono a sparire non appena si esce dal tracciato. I programmatori, però, ci hanno assicurato che il problema verrà risolto nella versione definitiva del gioco.

cento qualsiasi titolo gli venga gettato in pasto. Sotto questo profilo, l'approccio ci è sembrato molto simile a quello sfruttato nella serie *Moto GP* di Climax: scegliendo un realismo "limitato", il pilota virtuale sposterà il peso automaticamente, mentre la frenata sarà correttamente ripartita dalla CPU; aumentando il livello di difficoltà, bisognerà occuparsi anche della posizione e del bilanciamento del centauro, oltre a dover gestire i due freni separatamente dalle marce.

Nel corso della nostra visita in Milestone, non abbiamo resistito alla tentazione di emulare i vari Troy Bayliss e compagnia, e abbiamo scelto subito di scendere in pista senza aiuti, con il risultato di assaggiare continuamente l'asfalto. A nostra parziale giustificazione, è doveroso segnalare che guidare una potente due ruote con una tastiera non è la soluzione migliore per gestire una simulazione piuttosto complessa. A questo aggiungiamo anche un piccolo bug che ci faceva ribaltare non appena sfioravamo il freno anteriore. Purtroppo, nella versione di *SBK 08* che abbiamo provato il joypad non era ancora supportato (in quella completa verrà riconosciuto in modo automatico). Abbiamo quindi messo mano alla versione per Xbox 360, più avanti nella fase di sviluppo, notando un miglioramento generale, pur tra mille difficoltà dovute al bug accennato precedentemente e all'intelligenza Artificiale degli avversari. Gli altri centauri, infatti, si infilavano non appena lasciavamo uno spazio aperto e, una volta davanti, si rivelavano decisamente duri da superare, a meno di approfittare dei loro errori. E proprio questi errori, a nostro avviso, rendono la simulazione decisamente intrigante. in *SBK 08*, nulla è dato per scontato e in





Alcuni dettagli sono curati all'inverosimile: notate l'usura degli pneumatici, ben evidente in questa immagine.



SCONTRI COINVOLGENTI

Al tempo della nostra prova di *MotoGP '07* ci aveva deluso il fatto che risultasse difficile fare incidenti coinvolgendo molte moto. In pochi secondi, infatti, i piloti diventavano "fantasmi" con le collisioni disabilitate, e anche un rovinoso scontro raramente coinvolgeva più di tre o quattro moto. Lo stesso non accade in *SBK 08*: durante la nostra prima "prova su strada" siamo riusciti a creare dei veri e propri disastri che non avevano nulla da invidiare agli spettacolari incidenti a catena sulle autostrade di *GTA: San Andreas*.

"Gli altri centauri si infilavano non appena lasciavamo uno spazio aperto"

ogni gara può accadere di tutto.
Al contrario di quanto succede in molti titoli, ogni pilota ha una personalità ben definita e ci sono sia le schiappe che tendono a scivolare a ogni gara, sia gli avversari tosti, che mettono sotto pressione chi li precede, per poi distaccare il gruppo una volta in testa. Naturalmente, nessuno è infallibile, e aspettatevi dei sonori capitomboli anche da parte dei vari Max Biaggi e Troy Corser, soprattutto verso la fine del campionato, quando ci si giocherà il tutto e per tutto.

A quanto ci hanno detto i programmatori, i piloti avversari non correranno solo contro il giocatore, ma ognuno tenterà di ottenere un buon piazzamento durante la stagione, evitando di calcare troppo la mano se si troverà in netto vantaggio, e giocandosi il tutto e per tutto quando ne varrà la pena. Considerata l'esperienza precedente di Black Bean nello sviluppare l'Intelligenza Artificiale (decisamente il punto di forza delle sue precedenti produzioni motoristiche *Evolution GT* e *S.C.A.R.*), siamo propensi a credere che l'impressione iniziale non verrà smentita.

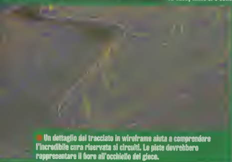
Ciò che invece, a nostro avviso, è ancora da rifinire, soprattutto per quanto riguarda l'incarnazione PC, è l'aspetto grafico. La versione che abbiamo provato era priva di tutti gli effetti di PostProcessing, oltre ad avere qualche problema con la gestione delle ombre, mentre l'incarnazione per Xbox 360 (che sarà tecnicamente identica a quella PC, a detta dei programmatori) era decisamente più completa anche da questo punto di vista.

Abbiamo trascorso un intero pomeriggio giocando a *SBK 08* nelle sue versioni: abbiamo provato tutti i sistemi di controllo disponibili (la tastiera, per ora, è improponibile) e, spulciando tra le opzioni, abbiamo cambiato l'assetto della moto sfruttando i suggerimenti degli ingegneri virtuali. Quello che ci ha colpito maggiormente, e che a nostro avviso potrebbe rendere *SBK 08* un ottimo gioco, è l'atmosfera che si respira. Abbiamo avuto la sensazione di essere immersi nel mondo delle due ruote, avvertendo le emozioni che – supponiamo – provi realmente un pilota durante le varie sessioni di allenamento, qualifica e gara. I centauri mostrano una personalità propria, così come i membri dei loro team, che si prodigano in consigli e suggerimenti, aiutando nell'affinare la tecnica di guida e l'assetto della motocicletta.

Purtroppo, non abbiamo avuto modo di testare la modalità online, che potrebbe regalare delle belle sorprese. In ogni caso, Black Bean ha deciso di contemplare una modalità di gioco via rete "vera", al contrario



I fondali sono da migliorare, ma dobbiamo ammettere che durante le sessioni di gara non ci si fa caso, tanto si è concentrati sul proprio centauro.



Un dettaglio del tracciato in wireframe aiuta a comprendere l'incredibile cura riservata ai circuiti. Le piste dovrebbero rappresentare il fiore all'occhiello del gioco.

di quanto fatto in passato. Ora sarà possibile gareggiare contemporaneamente insieme ai propri amici, anche se al momento non siamo in possesso di tutti i dettagli sulle modalità o sul numero massimo di giocatori. Sappiamo per certo che ne verranno supportati almeno otto in contemporanea, ma il numero potrebbe raddoppiare al momento dell'uscita di *SBK 08* sugli scaffali. Inoltre, non ci sarà il supporto a Games for Windows – LIVE nella versione PC, ma ci si affiderà al collaudato GameSpy.

In definitiva, dobbiamo ammettere di essere rimasti molto colpiti da *SBK 08 Superbike World Championship*. Da quanto abbiamo visto, l'ultima fatica di Black Bean potrebbe veramente mandare in sollucchero gli appassionati di *Superbike 2001*, così come le nuove leve. Non resta che attendere il mese di maggio per confermare le prime, positive, impressioni.



INTERVISTA DAI BOX

NEL corso della nostra visita agli studi milanesi di Milestone, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con il producer di *SBK 08*, Fabio Paglianti. Come abbiamo avuto modo di sottolineare in passato, Fabio scriveva fino a pochi anni fa su GMC, quindi la conversazione ha lasciato da parte i convenevoli ed è entrata subito nel vivo:

Nella realizzazione di *SBK 08* avete riutilizzato qualcosa (motore grafico, tracciati o che altro) dei vostri precedenti *S.C.A.R.* ed *Evolution GT*?

F.P: Assolutamente no. Abbiamo scelto di rifare tutto daccapo, per migliorare fin dalle fondamenta i nostri asset (texture, modelli 3D e via dicendo, N.d.R.). Abbiamo prodotto un engine interno che ci permette di realizzare in cascata le versioni per tutte le piattaforme su cui girerà *SBK 08* (PC, Xbox 360 e PlayStation 3)

Per quanto riguarda i tracciati, quali tecnologie sono state utilizzate per realizzarli? GPS, Laser, mappe originali o un mix di queste?

F.P: Per ogni pista abbiamo ottenuto un accurato servizio fotografico dei singoli particolari, di tutte le transizioni, edifici o qualsiasi altro elemento del tracciato. Oltre a questo, abbiamo ricevuto anche i file CAD delle piste stesse, una sorta di mappa altimetrica del circuito. Per aumentare l'accuratezza della ricostruzione, abbiamo inviato sul posto il grafico responsabile del tracciato, in modo che potesse tastare con mano la struttura della pista vera e propria, e notarne anche i più piccoli dettagli.

Le moto sono tutte uguali, oppure ogni scuderia si differenzia? Nel secondo caso, avete usato i dati veri della scorsa stagione o li avete approssimati?

F.P: Le moto sono state ricostruite con la maggior cura possibile. Purtroppo, dovendo chiudere le livree e i modelli 3D entro il 31/01/08, siamo stati obbligati a fare delle piccole scelte grafiche quindi qualche particolare ci potrebbe essere sfuggito, visto che molte scuderie finalizzano livree e modelli anche dopo la prima gara, avvenuta a fine febbraio. Per il "tuning" ci siamo basati sui test ufficiali della SBK – partiti già a dicembre – al fine di quantificare le differenze fra le varie scuderie in questo modo, abbiamo puntato a ricostruire il campionato 2008 nel modo più accurato.

Che rapporto avete avuto con le scuderie? Vi hanno offerto supporto o erano restie a condividere certi dati?

F.P: Tutte le scuderie della SBK sono sempre state molto gentili e disponibili con noi. Oltre ad accoglierci durante le gare, ci hanno fornito parte delle informazioni meno segrete, per permetterci di ricostruire nel modo più fedele possibile le diverse moto.





MONDI DI OGGI E MONDI DI DOMANI

"I giochi di ruolo online stanno per entrare in crisi". Dietro questa affermazione, esagerata e provocatoria, si nasconde però una serie di dubbi e incertezze che stanno concretamente preoccupando gli operatori del settore riguardo a come il genere si evolverà. Vincenzo Beretta fa il punto della situazione e cerca di scrutare in una sfera di cristallo elettronica le stelle virtuali di domani.

TUTTO è iniziato in modo assai innocente. Stiamo mentendo: tutto è iniziato con una dichiarazione paragonabile a un botto nucleare fatta "en passant" dall'amministratore delegato di Activision Robert Kotick durante un incontro con gli investitori della società, e quindi riportata dal sito specializzato "GameIndustry.biz" (www.gamesindustry.biz, in inglese).

Secondo Kotick, oggi "un investimento di cinquecento milioni di dollari, o anche di un miliardo, non sarebbe sufficiente a garantire la creazione di un MMORPG capace di eguagliare o superare il successo di *World of Warcraft*". Per darvi un'idea delle dimensioni della cifra, con un miliardo di dollari si potrebbe creare una compagnia aerea con una flotta di dieci Airbus 320, incluse le spese di avvio e del personale; ma non, secondo Kotick, un gioco che dia le garanzie di battere *WoW* sul suo terreno.

LA FINE DELLA STRADA?

Un'affermazione di questo tipo non poteva non generare "onde" nell'industria specializzata e numerosi giornalisti, blogger e operatori del settore si sono immediatamente messi al lavoro per analizzare le parole di Kotick e il loro impatto sull'industria dei MMORPG.

La prima, ovvia, reazione è stata notare come il dirigente di Activision sia ormai al di là di certe complicazioni, essendosi la sua società unita a Blizzard nel febbraio del 2008 in uno dei "merger"

FURIA CIECA

[illegible] di *Fury*, il MMORPG dell'australiana Auran, è emblematico della rapidità con cui un passo falso iniziale può portare a conseguenze estreme. Auran era una solida casa di sviluppo basata a Melbourne e, nelle intenzioni dei progettisti, *Fury* avrebbe dovuto essere un MMORPG in grado di confrontarsi con colossi dell'online quali *Guild Wars* e *World of Warcraft*, grazie ad alcune idee innovative: enfasi sul Player vs Player (ovvero, gli scontri tra giocatori), rapidità nell'organizzare i combattimenti e scontri veloci e furiosi. Ma quando *Fury*, ambientato in un mondo fantasy di magia e arti marziali, uscì tra molte attese alla fine del 2007, gli utenti scoprirono un gioco con problemi tecnici e di lag, con un sistema di abilità caotico e combattimenti confusi. Peggio ancora: chi si era avvicinato al gioco molto presto, padroneggiandone i meccanismi di combattimento, era praticamente in grado di sconfiggere chiunque. Il risultato fu che *tutti* i nuovi arrivati non potevano fare altro che provare frustrazione e disillusione, e ben pochi decisero di attivare un abbonamento regolare. Per quanto Auran si muovesse rapidamente al fine di rimediare ai problemi incontrati, creando, per esempio, aree "protette" per i principianti, era già troppo tardi. A sole due settimane dal lancio, la società dovette entrare in amministrazione controllata. *Fury* è oggi completamente gratuito (i giocatori hanno l'opportunità di "migliorare il loro eroe" permanentemente pagando 12,50 euro) e il client è disponibile in Rete all'indirizzo **http://unleashthefury.com**



Una veste grafica capace di rivaleggiare con *Guild Wars* e molte potenzialità non hanno salvato *Fury* e gli sviluppatori di Auran dal disastro di un lancio affrettato.

"Un investimento di un miliardo di dollari non garantirebbe un successo maggiore di World of Warcraft"

MMO E MMORPG

MMO e MMORPG sono due acronimi in cui è facile imbattersi e che spesso vengono confusi. Per questa ragione [illegible], MMO (o MMOG, [illegible] Multiplayer Online Game, ovvero Gioco Online per Molti Giocatori) indica tutti quei titoli che consentono a un numero indefinito, ma comunque [illegible] di persone, di [illegible] in un mondo virtuale. MMO, dunque, può indicare tanto *EVE Online* quanto *Second Life*. In queste pagine abbiamo deciso di concentrarci sui MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, ovvero Gioco di Ruolo Online per Molti Giocatori), che dei MMO rappresentano, di fatto, una sotto-categoria specifica: i giochi in cui i partecipanti creano un alter ego virtuale e partecipano con questo ad avventure in mondi fantasy, fantascientifici e con altre ambientazioni – acquisendo progressivamente poteri e oggetti più forti (come *World of Warcraft* o *EverQuest II*). Inoltre, approfondiremo alcune delle problematiche più "avanzate" inerenti la progettazione della prossima generazione di MMORPG nella sezione Mondi Online della rubri[illegible] Next Level, su questo stesso nu[illegible]

più clamorosi nella storia dell'industria dei videogiochi. Alcuni, ironicamente, hanno notato come "alla fine sia costato meno comprare *WoW* che sviluppare un rivale".

Per contrastare tale affermazione (ed evitare che i produttori di MMORPG gettino la spugna – cosa che, lo precisiamo, non avverrà mai) è innanzitutto necessario cercare di comprendere i perché del successo quasi innaturale del GdR online di Blizzard. C'è chi lo ha fatto e i risultati hanno suscitato, in non pochi casi, diverse preoccupazioni.

Lo sviluppo di un MMORPG e le sue possibilità di successo si distaccano radicalmente da quelli di un normale "gioco di serie A" per PC (usiamo questa definizione per indicare quelli che gli americani indicano "AAA game", ovvero titoli ad alto budget e profilo, come *Call of Duty 4* o *Bioshock*). Più precisamente, i costi, i rischi e i guadagni potenziali di un MMORPG sono tutti maggiori, con conseguenze ancora più estreme, in positivo e in negativo, per chi intraprende l'impresa.

Sviluppare un GdR online, oggi, è costosissimo. Non sono mai stati pubblicati dati ufficiali, ma voci non confermate parlano, per un MMORPG di "serie A", di cifre che oscillano tra le dieci e le cinquanta volte quelle di un normale gioco per PC. Si tratta, letteralmente, di una lotteria, in cui una società investe "tutto e di più" sperando di pescare il biglietto vincente – ovvero il successo. Se ciò accade, come nel caso di *WoW* o *EverQuest II*, i dividendi sono enormi: calcolando una cifra stimata di 10 milioni di giocatori di *WoW* nel mondo, e ignorando le spese d'acquisto iniziali del client, si può comunque valutare che ogni mese Blizzard "passi dal Via" (come nel "Monopoli") e raccolga dieci milioni di quote di abbonamento: cioè, considerando anche gli sconti per chi si abbona per più mesi, una quota che oscilla tra i cento e i centoventi milioni di euro – e tutto ciò solo perché il MMORPG "esiste". Niente male come ricavi! E casi come *Guild Wars*, che non hanno canone mensile, festeggiano comunque i loro cinque milioni di abbonamenti venduti al costo di un "gioco di serie A": un risultato straordinario per qualunque gioco.

D'altro canto, se il MMORPG va male vi sono solo due risultati: il fallimento della società o un titolo che, alla meno peggio, "vivacchia" con magari un ridimensionamento dello staff, un supporto minimo e nessuna espansione degna di rilievo. Anche società grosse e in grado di assorbire il colpo, come Sony Online o EA, dovranno comunque contemplare vasti "buchi" nei loro registri contabili.

La conseguenza è che se già ben pochi sono disposti a rischiare strade veramente innovative nei normali titoli per PC, la paura è ancora maggiore nel settore dei MMORPG. Come si inseriscono, in questa situazione, le parole di Kotick? L'amministratore delegato di Activision,

■ [illegible] tra i più [illegible] di MMORPG "a costo iniziale zero".

■ *Matrix Online* si rifà ad alcune immagini "forti" (e ormai classiche) del film, ma ciò non è sufficiente per realizzare un buon gioco.

SVILUPPO VERTICALE O ORIZZONTALE?

[illegible] nei meandri più "filosoficamente [illegible]ri" del d[illegible] dei MMORPG contemporanei [illegible], il 90% del contenuto dei bl[illegible] [illegible]izzati), prima o poi si imbatterà in questa criptica parola: Mudflated. Il termine indica un [illegible] di sviluppo [illegible] cui ogni [illegible] [illegible] "ai margini" di quelli già esistenti: magari un continente, o un portale che conduce a un nuovo mondo. Parallelamente, tali contenuti sono rivolti a personaggi di livello già medio-alto. Il risultato è una progressiva migrazione dei personaggi, man mano che crescono in potere, "dal centro verso i bordi" (ovvero, dai territori originali a quelli introdotti dalle espansioni). Questo tipo di sviluppo è anche detto "orizzontale" in quanto il MMORPG tende, per l'appunto, ad "allargarsi" come una macchia sempre più grande. L'alternativa, o "espansione verticale" integra invece i nuovi contenuti con quelli già esistenti (per questo viene anche detta World Building – Costruzione del Mondo). Buoni esempi di sviluppo orizzontale sono *EverQuest* e *World of Warcraft*, mentre lo sviluppo "verticale" è stato scelto da titoli come *Ultima Online* o *EVE Online*. Sebbene siano i primi due titoli quelli di maggiore successo, molti teorici favoriscono lo sviluppo verticale: evita la dispersione dei giocatori tra "aree per alto livello e aree per basso livello" (con delle vaste lacune tra le due categorie di personaggi) e arricchisce il mondo di gioco mantenendone coerenza e l'organicità. Il dibattito, soprattutto ora che [illegible] trovare nuove soluzioni a strutture di gioco [illegible]ute "classiche" è l'argomento del giorno, sta [illegible] assumendo toni sempre più accesi.

I TRABOCCHETTI DELLE LICENZE

Normalmente, basare un gioco su una licenza "forte" dovrebbe costituire un vantaggio: personaggi noti, un'ambientazione già ben sviluppata, forte visibilità presso il pubblico. Ma siamo sicuri che lo stesso valga anche per un GdR online? Licenze come quelle basate su "Il Signore degli Anelli" e "Guerre Stellari" i loro risultati li hanno dati (anche se per parlare di *Star Wars: Galaxies* e le furiose polemiche che hanno accompagnato certe scelte di sviluppo occorrerebbe uno speciale a sé). Lo stesso, però, non è accaduto con due ambientazioni che sembravano "nate" per il gioco online: *Matrix Online* e *Dungeons & Dragons: Stormreach*. Nel caso di "D&D", oltre alla scelta dell'ambientazione non di alto profilo di Eberron, può aver contribuito l'aderenza a un sistema – quello del gioco da tavolo versione 3.5 – non esplicitamente pensato per un MMORPG (non a caso, la Quarta Edizione di "D&D" sembra già più pensata per una conversione di questo tipo), mentre nel caso di "Matrix", elementi come lo stile particolare dei combattimenti visti al cinema (in cui il fluire del tempo variava *soggettivamente*) mal si adattava a un gioco in cui tutti agiscono contemporaneamente: i progettisti furono costretti a ovviare al problema con espedienti non del tutto riusciti. Inoltre, l'entusiasmo per il fenomeno cinematografico svanì prima di quanto ci si aspettasse, e le missioni del gioco non andarono mai oltre una certa banalità. Sommate il fatto che altri GdR online già offrivano contenuti simili e avrete un titolo che oggi "vivacchia". In sostanza, non tutte le licenze offrono contenuti adatti a un MMORPG, e in alcuni casi è addirittura meglio sviluppare una proprietà intellettuale propria e mirata allo scopo. Se siete curiosi, l'ambientazione su cui comunque ci piacerebbe vedere un MMORPG su licenza è quella del "Richiamo di Cthulhu" e degli altri romanzi horror di Lovecraft.

LA VOCE DELL'OTTIMISMO

Alcuni hanno interpretato l'affermazione di Robert Kotick (dirigente di Activision) secondo [illegible] un bluff il cui scopo sarebbe scoraggiare tutti coloro che desiderano scontrarsi con *WoW* sul suo stesso terreno. È questa, per esempio, l'[illegible] di [illegible] Buttler [illegible] Trion World [illegible], la cui risposta è stata pubblicata sempre da **Gameindustry.biz**. Mentre il TNW non ha ancora fatto alcun annuncio formale riguardo l'eventuale sviluppo di un MMORPG, è noto che la società di Buttler [illegible] da tempo analizzando il settore ed è in cerca di finanziamenti utili per lanciare un nuovo progetto (oltre che assumere alcuni ex dipendenti di Sony Online Entertainment, la società di *EverQuest* e *Star Wars Galaxies*). Secondo Buttler: "Il lavoro svolto dagli sviluppatori di *WoW* è stato senz'altro eccezionale, ma sarebbe sbagliato ritenere che, in tutto il mondo, esista solo un gruppo di persone con il loro talento. L'esperienza e i costanti sviluppi nel settore della [illegible]vità permette [illegible] altri di [illegible] futuro [illegible] potenzial[illegible]."

una società cui non mancano né il denaro, né la voglia di sperimentare, sembra aver indicato una pericolosa situazione: con il suo inattaccabile successo globale, *World of Warcraft* pare avere soddisfatto sotto ogni aspetto ciò che il giocatore moderno si attende da un GdR Online. Se sfidare l'Orda e l'Alleanza sul loro terreno equivale a un suicidio, proporre un'alternativa è estremamente pericoloso: come in un campo minato, uscire dal solco tracciato può significare "la morte". Siamo davvero arrivati alla "fine della strada"? La risposta migliore, a nostro avviso, è "no!" (anche perché non intendiamo investire in un MMORPG nei prossimi mesi). Per credere a tale confutazione, però, occorre innanzitutto analizzare la situazione attuale.

PAURA.COM

Negli Anni 2000, in molti casi, e in particolar modo nel settore dei titoli ad "alto profilo", il successo ottenuto nel primo mese è quasi sempre fondamentale. Se un gioco non si impone subito, difficilmente riuscirà a recuperare l'attenzione del pubblico (un pericolo a cui, ironicamente, sono meno esposti i giochi "indipendenti" e quelli di settori di nicchia come avventure e wargame: gli appassionati interessati a questi generi sono meno inclini a guardare solo il titolo "del giorno", e ad acquistare giochi interessanti a prescindere dalla data in cui sono stati pubblicati; tale filosofia garantisce, ai prodotti più riusciti, una maggiore longevità e più opportunità di avvalersi della forza del passaparola).

La regola non del "primo mese", ma addirittura della "prima settimana" è particolarmente crudele nel caso dei MMORPG. Un lancio sbagliato è in grado di "uccidere" con rapidità innaturale un progetto in cui erano stati profusi anni di lavoro e milioni di euro – e questo anche nei casi in cui i programmatori, nei mesi successivi alla pubblicazione, riescono a rimediare agli errori e a trasformare il titolo in un prodotto qualitativamente valido. Le esperienze vissute da giochi potenzialmente di successo come *Neocron*, *Horizons: Empire of Istaria*, in parte *Vanguard: Saga of Heroes*, nonché il terribile caso di *Fury* (che raccontiamo in uno spazio a parte) hanno contribuito a rendere molto cauti gli operatori del settore sul tema del "lancio del gioco". La regola "se parti male non c'è rimedio" pare ormai scritta a caratteri di fuoco nella mente di ogni produttore di MMORPG.

Uno dei risultati collaterali diventa la paura dell'innovazione: ovvero il timore che gli utenti, abituati a standard di giocabilità, interfaccia, creazione dei personaggi e così via, guardino con diffidenza qualunque proposta esca dagli "schemi usuali", condannando così un gioco prima ancora che abbia la possibilità di mostrare i propri meriti. Le innovazioni, dunque, devono o essere così intuitive da poter essere immediatamente "afferrate", o

IL PRIMO IMPATTO

[illegible] propri, ci sono alcune considerazioni [illegible] (si spera facilmente e felicemente) in [illegible] personaggio deve incontrare un buon tutorial, [illegible] subito qualcosa d'interessante da fare (la [illegible] ottimale è unire le due cose, come nel [illegible] di *EverQuest 2* e, recentemente, anche di *EQ*) e, [illegible]rattutto, almeno all'inizio *evitare le esperienze* [illegible]. Pensate a un nuovo giocatore come a [illegible] bimbo che si aggira con gli occhioni spalancati [illegible] un mondo meraviglioso: essere regolarmente [illegible]piaccicati da un Necrodiabolista di 80mo livello [illegible] nome U-Sux due metri fuori dall'area di tutorial [illegible] disdire l'abbonamento anche a giocatori [illegible]mente votati alla santità. E se credete che [illegible]rziamo, sappiate che è stata proprio la scarsa [illegible]siderazione per problematiche di questo tipo [illegible] far fallire la società di *Fury* appena due settimane [illegible] il lancio del gioco. Persone esperte e di [illegible] rispetto come i creatori di *Guild Wars* sono [illegible] ad ammettere che molti MMORPG attuali [illegible]uso il loro) non hanno ancora trovato una [illegible] soluzione a questo genere di problemi. Nelle [illegible] PvP di *Guild Wars* un gruppo di giocatori principianti verrà pressoché sempre "brutalizzato [illegible] di utenti esperti. O, aggiungiamo noi con un [illegible] di cattiveria, [illegible]to meno capaci di pensare, [illegible]e il sang[illegible]o e cooperare con i [illegible]

Sword of the New World è formalmente gratuito, ma per accedere alle aree davvero interessanti occorre compiere piccoli acquisti nel gioco, pagandoli in denaro vero.

"L'esperienza di EverQuest *insegna che* un titolo "vecchio" può mantenere una buona base di pubblico"

LA PRIMA SETTIMANA

Viviamo in un'epoca in cui, in molti [illegible] operatori del settore chiamano "la p[illegible] [illegible] successo ottenuto solo alla fine della stagione [illegible]grafica: il film [illegible] dell'anno, si facevano i conti e si determinavano [illegible]mpioni d'incassi". [illegible] – sia sugli scaffali, sia nell'attenzione del pubblico – relativamente lungo. È una situazione [illegible] semplicemente perché lanciato in un momento sfortunato. Ma intangibili fora[illegible] e il mercato non [illegible] a cambiarla, almeno per gli [illegible] a [illegible]

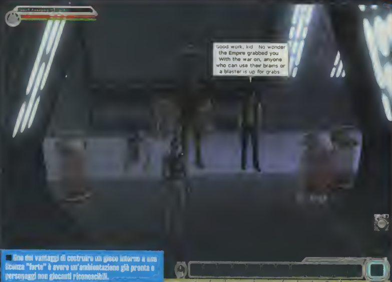
devono essere introdotte in modo così graduale che il giocatore potrà assimilarle senza quasi accorgersene. Molti teorici, oggi, concordano sul fatto che la prima e più importante qualità di un MMORPG, se vuole sperare nel successo, deve essere "l'accessibilità" al pubblico. Cosa significa?

ACCESSIBILITÀ

Che parola importante! Senza di essa, anche i titoli più sofisticati e basati sulle licenze più forti rischiano di fallire disastrosamente. Ma dietro questo sostantivo, ingannevolmente semplice, si nasconde una realtà ben più complessa e molto più costellata di "bucce di banana" di quanto molti credano – inclusi alcuni tra i più esperti operatori del settore, come alcuni recenti e clamorosi "flop" hanno mostrato. Che caratteristiche deve dunque avere un MMORPG per essere "accessibile"?
C'è chi ha provato a elencarle.
Innanzitutto, il gioco deve essere tecnicamente stabile, facile da installare, con un processo di registrazione rapido, server affidabili e nessun "lag" degno di rilievo. Soprattutto, deve poter "girare" con una fluidità adeguata, almeno su quelli che sono i PC di fascia media nel momento in cui viene lanciato. Sembrano osservazioni banali, eppure anche i produttori di MMORPG più esperti paiono sottovalutarle. Molti attribuiscono la difficoltà ad affermarsi incontrata da *Vanguard: Saga of Heroes* (che pure è stato realizzato da buona parte del team che diede al mondo *EverQuest*) al terribile aspetto tecnico del gioco al momento del suo debutto – prima ancora di analizzarne i contenuti.

Vanguard, che soffrì di una lavorazione travagliata probabilmente a causa di obiettivi troppo ambiziosi rispetto alle risorse e al budget disponibili agli sviluppatori di Sigil Games Online, venne lanciato sotto etichetta Sony Online Entertainment alla fine di gennaio del 2007. Il gioco, che per la grafica utilizzava l'Unreal Engine 2.5, apparve subito "pesantissimo" anche su sistemi molto potenti. Che l'ottimizzazione fosse pessima lo provava (oltre a una dichiarazione ufficiale fatta dal responsabile del gioco, Brad McQuaid, nell'aprile del 2007) il fatto che anche abbassare i dettagli al minimo portava ad avere una veste grafica che ricordava titoli di cinque anni prima, senza che si riscontrassero significativi miglioramenti nel numero di fotogrammi per secondo. Il primo impatto fu dunque pessimo, e chi perseverò scoprì che, a livello di contenuti, non tutte le promesse fatte da Sigil erano state mantenute. In verità, già da qualche tempo nell'industria circolava la voce che gli sviluppatori fossero stati costretti a pubblicare *Vanguard* in uno stato men che ottimale, a causa dell'esaurimento dei fondi assegnati allo sviluppo.

A onore di Sigil va detto che il lavoro sul MMORPG continuò (e continua a tuttora) ininterrotto anche dopo il lancio, e che i problemi più evidenti iniziarono a essere risolti, uno dopo l'altro, con



Uno dei vantaggi di costruire un gioco intorno a una licenza "forte" è avere un'ambientazione già pronta e personaggi non giocanti riconoscibili.

UN SUCCESSO A METÀ: *TABULA RASA*

[illegible] era molto atteso proprio perché era: il nuovo MMORPG di "Lord British", creatore di *Ultima* e *Ultima Online*. Ma lo sviluppo del gioco andò incontro a non poche difficoltà: la scarsità di notizie fornite alla stampa durante le prime fasi del (lunghissimo) periodo di realizzazione venne più tardi confermata con il fatto che il lavoro su *Tabula Rasa* venne ricominciato da capo più volte, e con scopi e "filosofie" differenti per questo ambizioso MMORPG. La mancanza di [illegible] precisi ha condotto, secondo alcuni, a un risultato finale "approssimativo": la grafica unisce a paesaggi fantascientifici curati alcune scelte dubbie (o quanto meno "stonate"), quali alieni che [illegible] da un cartone animato. Il sistema di controllo [illegible] personaggi e combattimento, poi, non [illegible] l'innovazione cui le promesse iniziali avevano [illegible] sperare. "Ripensate alle epiche battaglie fantascientifiche viste in film come Terminator (1984), Starship Troopers (1997) o Aliens (1986) [illegible] il teorico di MMORPG Abalieno sul suo [illegible] specializzato The Cesspit (**www.cesspit.net**), e avrete ciò che *Tabula Rasa* avrebbe potuto [illegible] ma *non è*"



KALICANTHUS: UNA REALTÀ ITALIANA

L'esperimento che abbiamo citato in queste pagine, riguardante MMORPG gratuiti con alcuni contenuti "opzionali" a pagamento, non è alieno al nostro Paese. Kalicanthus (**www.kalicanthus.it**) rappresenta, infatti, una realtà italiana che utilizza proprio questo particolare modello. Il portale, nato nel 2006, distribuisce una gran quantità di MMORPG e Browser Game, con tanto di tornei specifici e accoglienti comunità tutte italiane. Titoli come *Sphere*, ma anche browser game quali *Risiko! Digital 2*, *Pentakor* e *Sea Fight* (tanto per citarne qualcuno) hanno raccolto un buon successo e, con il passare del tempo, il catalogo continua ad ampliarsi. È proprio per promuovere questa italianissima realtà che abbiamo deciso, insieme ai ragazzi di Kalicanthus, di integrare nel nostro GamesRadar la registrazione e l'accesso a questi giochi: presso **http://gamesradar.kalicanthus.it/** sono disponibili tutte le informazioni necessarie, mentre nella sezione News della rivista troverete un'iniziativa che garantisce un bonus ai lettori di GMC.

DESOLAZIONE

Non prendete quanto stiamo per dirvi come "regola assoluta" per giudicare il [illegible], e che state esplora[illegible] il vostro primo personaggio. [illegible], però, un fatto da tenere presente, almeno per quanto riguarda il primo impatto: la sensazione di "desolazione". Se le lande che state esplorando vi appaiono vaste, ma spopolate come le campagne intorno a Chernobyl o la New York di "Io Sono Leggenda" (stiamo parlando dell'assenza di altri giocatori, non dei Personaggi Non Giocanti), allora i casi sono due: o il GdR online in questione è "vecchio", ovvero, ormai ospita la maggior parte dei suoi giocatori nelle aree per personaggi ad alto livello, oppure non sta riscuotendo un successo titanico. Nel primo caso, poco male, ma siate consapevoli del fatto che trovare compagni durante le prime avventure sarà difficile (a meno che non vi siate iscritti insieme a qualche amico già disposto a giocare in gruppo con voi). Nel secondo caso, la faccenda è più seria. Nel 2007, i lettori del sito online specializzato MMORPG [illegible] (**www.mmorpg.com**) [illegible] la [illegible]lica palma [illegible] più desolato" a *Entropia* [illegible], mentre [illegible] del [illegible] ha [illegible] personale voto [illegible] *Vanguard: Saga of Heroes*.

relativa rapidità. Ma *Vanguard*, come ogni altro GdR online degli ultimi anni, doveva confrontarsi con almeno due realtà già affermate: il solito *World of Warcraft* (per cui stava per uscire, tra spasmodiche attese, l'espansione *The Burning Crusade*) e *EverQuest II* (cui, malgrado tutto, tendeva ad assomigliare sotto svariati aspetti). Entrambi erano titoli non solo di provato successo, ma stabili e funzionali (*EQ 2*, dopo un lancio che aveva suscitato qualche perplessità, stava riguadagnando rapidamente punti con gli aggiornamenti e le espansioni successive). Il risultato di questo stato di cose fu un percorso di vita faticoso, che condusse, nel maggio 2007, all'acquisizione di Sigil da parte di SOE, nel tentativo di garantire finalmente al gioco le risorse finanziarie necessarie per sfruttarne le indubbiamente vaste potenzialità. *Vanguard*, come avevamo sottolineato anche nella nostra recensione, ha *grandi* potenzialità – ma a tutt'oggi non si è ripreso da un lancio tecnicamente zoppicante.

LA SEMPREVERDE ESPERIENZA DI EVERQUEST

Pubblicato agli inizi del 1999 – quasi dieci anni fa – *EverQuest* (dapprima di Verant Interactive, poi di SOE) fu, per diverso tempo, la pietra di paragone con cui gli altri MMORPG dovevano misurarsi. Soprannominato informalmente "Evercrack" per quanto riusciva a coinvolgere i suoi giocatori, *EQ* generò ben 14 espansioni ricche di contenuti (anche se non sempre bene accolte). Intanto, però, il tempo passava, la grafica invecchiava, e *World of Warcraft*, *Guild Wars* e lo stesso *EverQuest II* si affacciavano all'orizzonte.

Il titolo originale, però, aveva ancora numerose frecce al proprio arco. Innanzitutto, con il passare degli anni molte espansioni vennero offerte gratuitamente in un unico pacchetto a chi acquistava il gioco base – trasformando *EQ* in una delle migliori "rese di contenuti per spesa" sulla piazza. In secondo luogo, il gioco continuava a soddisfare una folla di utenti "duri e puri", che preferivano di gran lunga la sofisticazione e la complessità di certi meccanismi del titolo di SOE all'accessibilità di *WoW* ed *EQ 2*. Il problema, come notavano alcuni, era che molte delle espansioni più recenti offrivano sia avventure per personaggi di basso livello, sia una veste grafica migliorata rispetto al titolo originale e alle primissime espansioni (un buon esempio è l'add-on numero 12, *The Serpent Spine*, che consente sia a un giocatore sia a un gruppo di iniziare dal primo livello e raggiungere una potenza ragguardevole, senza quasi mai uscire dai confini delle terre in esso contenute). Il risultato fu che le aree "originali", ancora interessantissime a livello di contenuti (trama e esperienze di gioco), rimanevano vuote. I progettisti decisero di non abbandonare la comunità di *EQ* e di affrontare i "problemi dell'età" agendo, fondamentalmente, in due direzioni.

La prima fu di offrire il gioco completo delle 14 espansioni fino ad allora pubblicate al prezzo di un normale MMORPG – sia per l'acquisto del

DIVERSIFICAZIONE

Parlando alla Morgan Stanley Technology Conference, in California, dopo la riuscita fusione con Blizzard, l'amministratore delegato di Activision Robert Kotick ha riassunto "le lezioni apprese dalla nuova collaborazione con la società di *World of Warcraft*". Nel confermare che la fusione è stata considerata un'alternativa migliore alla competizione, almeno nel settore dei MMORPG, Kotick ha sottolineato che, per ora, l'esperienza si è limitata a portare alla luce alcune "domande interessanti". Tra queste, la sempre maggiore necessità di integrare PC, dispositivi portatili e console, nonché di trovare il modo di prendere le proprietà intellettuali di successo di Activision (*Guitar Hero*, *Call of Duty*) e di espandere la loro presenza online – avvalendosi dell'esperienza di Blizzard nel settore. Noi possiamo solo notare come, nell'epoca in cui un gioco di "serie A" costa come un film a medio budget, trovare il modo di sfruttare una proprietà intellettuale nel modo più ampio possibile non sia un problema nuovo. Ci rimane la curiosità di cosa potrebbe saltare fuori da un crossover fra *Call of Duty* e *World of Warcraft* – sebbene, per ora, queste siano unicamente nostre speculazioni.

PER CHI VUOLE APPROFONDIRE

In Rete, come abbiamo scritto, non mancano siti e blog specializzati in MMORPG e giochi circonvicini. Se leggere discussioni in grado di far bollire un uovo sulla fronte di chi vi partecipa, o magari contribuire voi stessi al dibattito, vi interessa, eccovene alcuni che ci hanno particolarmente intrigato:

The Cesspit (**www.cesspit.net**): Un blog che si occupa di narrativa, cinema fumetti e GdR online (e che abbiamo citato in queste pagine). Il suo gestore, Abalieno, ha ben pochi peli sulla lingua, ma le sue analisi e previsioni sono tra le più acute del settore. È in inglese.

Terra Nova (**http://terranova.blogs.com/**): Un altro blog dedicato all'analisi dell'industria dei MMORPG. L'approccio è più sobrio, ma i contenuti e le analisi sono puntuali e interessanti, inoltre, favorisce lo "scambio incrociato" di opinioni su un certo argomento coinvolgendo anche altri siti. È in inglese.

MMORPG Italia (**www.mmorpgitalia.it**): Il sito italiano più popolare e completo tra quelli dedicati al GdR online, con dibattiti, supporto per gilde composte da giocatori del nostro Paese e molto altro ancora.



Secondo alcuni sviluppatori, sconfiggere alcuni mostri di *World of Warcraft* con personaggi di primo livello sarebbe più facile che sconfiggere *World of Warcraft* stesso.

"Tabula Rasa è un buon esempio dei rischi che si corrono quando non si ha una chiara idea di partenza"

SINCRONICITÀ

In queste pagine abbiamo parlato di "accessibilità" e, in tale contesto, dell'importanza per il giocatore di sapere subito quali comandi/abilità/ausili ha a disposizione, e come usarli. Attualmente, molti MMORPG tendono verso interfacce simili tra loro (barre delle abilità", icone su schermo che indicano i poteri attivi sul protagonista, eccetera). Sony Online Entertainment (SOE) ha compiuto un passo in più: molti giochi della sua linea di MMORPG tendono a condividere non solo interfacce simili, ma anche convenzioni visive e perfino comandi da tastiera. Chi, per esempio, inizia a giocare a *Star Wars: Galaxies* provenendo da *EverQuest* troverà una struttura a quest quasi identica (con queste ultime raccolte in un diario che può essere consultato con il tasto "J"), una mappa che appare alla pressione del tasto "M", nemici la cui mira relativa al personaggio è identificata dal colore del loro nome, e tanti altri aspetti dell'interfaccia utente mutuati da *EQ*. A prescindere dalla qualità di *SW: Galaxies*, il nostro "utente Sony Online" si troverà quindi quasi a casa per quanto riguarda l'interfaccia di gioco.

client, sia nella quota di abbonamento mensile (al momento in cui scriviamo, il prezzo di *EQ* più le 14 espansioni è pari a 37,99 euro, e il pacchetto include anche *Secrets of Faydwer* che ha debuttato nel novembre 2007 – testimonianza del supporto continuo che il gioco sta ricevendo; l'abbonamento costa 13,49 euro al mese, con sconti per chi si abbona per più mesi).

La seconda, e la più interessante, fu la creazione dei cosiddetti server "Progression", istituiti alla fine di giugno 2007. In sostanza, le uniche aree accessibili ai personaggi creati su questi server sono quelle del "nucleo originario" (*EverQuest*, *Ruins of Kunark*, *Shadows of Luclin*) – anche se il giocatore ha pagato per avere la collezione completa degli add-on. Le varie espansioni devono essere quindi "sbloccate" da una collaborazione attiva dei personaggi che agiscono nel server – completando missioni specifiche e sconfiggendo nemici particolarmente tosti. Il risultato è, per il giocatore, la possibilità di "riportare indietro l'orologio" e rivivere gradualmente l'esperienza di *EverQuest* dai primi passi, nel 1999, ai giorni nostri.

L'implementazione dei server "Progression" non è stata immune da critiche, e potete leggerne alcune, per esempio, su siti specializzati come "The Cesspit" ("EQ Progression servers ruined by careless implementation" a **http://www.cesspit.net/drupal/node/1444**). Inoltre, nell'aprile del 2007, i due server iniziali sono stati "condensati" in uno solo ("The Combine"). Gli sviluppatori (guidati dal progettista Travis McGeathy) hanno comunque ammesso che l'entusiasmo dei fan verso l'idea ha superato ogni aspettativa. Tale esperimento, men che perfetto, ha insegnato come un MMORPG di successo può, se gestito in modo intelligente, trasformarsi in un'esperienza longeva oltre ogni aspettativa – senza dover reinventare la ruota ogni volta.

L'INTERESSANTE ESPERIMENTO DEI "LOW COST"

Premettiamo che l'espressione "Low Cost" ce la siamo inventata noi, e l'abbiamo mutuata da una tendenza relativamente recente osservata nel settore delle compagnie aeree: fornire un "servizio base" al minor costo possibile (nel caso dei MMORPG, sostanzialmente pari a zero) e far pagare ogni servizio in più, come livelli addizionali, nuovi oggetti magici, l'accesso ad aree più vaste del mondo e così via. L'idea è di intrigare con l'esperienza iniziale un numero sufficiente di giocatori e convincerli a proseguire nel gioco "sbloccando" le aree e gli oggetti a pagamento.

Gli anni dal 2004 al 2008 hanno visto un insolito proliferare di questi MMORPG, cui talvolta accenniamo nella sezione Mondi Virtuali della rubrica Next Level. La loro origine è prevalentemente asiatica, presentano vesti grafiche curate, spesso "cartoonistiche" (come nel caso di

Giochi come *EVE Online* godono di una comunità non gigantesca, ma stabile, che mantengono con espansioni e nuovi contenuti sempre di buona qualità.

Oggi, siti come The Internet Gaming Gate (www.igg.com) offrono un gran numero di MMORPG "low cost", ovvero con aree gratuite e opportunità addizionali a pagamento.

EVERQUEST "PROGRESSION": LA NOSTRA ESPERIENZA

...dire? Poi, tanto per sperimentare, ... iscritti a un server "Progressi... abbiamo avuto la sorpresa di trovarlo popolato di decine di personaggi (e tutti di basso livello, con i quali era quindi facile organizzare compagnie di avventurieri), gilde, amici virtuali e tutto quanto fa dei MMORPG un'esperienza unica.
Stiamo parlando di marzo 2008. La veste grafica delle prime aree, ferma al 1999 (... marginalmente migliore di quella di ...) non ci ha infastidito affatto: anzi, ... giocatori di *EQ 2*, ma anche amanti d... e dell'esplorazione di ambienti interessanti, ci ha affascinato molto vedere ... "com'era" (*EQ* si svolge 500 ... prima del suo seguito, e prima di una serie di ... apoca... che hanno ... il volto del mondo). Parallelamente, abbiamo anche creato un personaggio di livello ... per l'espansione *Spine of the World*, e abbiamo ... contemporaneamente, a godere della grafica e dei contenuti delle espansioni più recenti di *EQ*. Mai lo ... detto, ma, in attesa di *Guild Wars 2* abbiamo trovato in *EverQuest* un ottimo diversivo. E il lavoro di miglioramento svolto dai progettisti, nel frattempo, anche su *EQ 2* non ha affatto guastato.

FERMATE LE ROTATIVE!

Proprio mentre stavamo andando in stampa, è arrivata la notizia che Sony Online Entertainment (SOE), ovvero la struttura fino a oggi semi-indipendente responsabile di titoli come la serie *EverQuest* e *Star Wars Galaxies*, dal 1 aprile 2008 opererà direttamente sotto il marchio SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.). Perché questa mossa? Stando ai primi comunicati, Sony intende usare "il talento e le risorse" di SOE per spingere la componente online della console PlayStation 3 (mossa che potrebbe essere la risposta del colosso giapponese a quanto ipotizzato dall'amministratore delegato di Activision Robert Kotick e descritto nel box Diversificazione). Attualmente, SOE sta lavorando a nuovi titoli di alto profilo come il MMORPG spionistico *The Agency*, già previsto sia in versione PC, sia PS3, ma non si esclude che nuovi titoli verranno annunciati a breve. Gli analisti specializzati notano come finora non sia ancora stato certo quale console potrebbe, sul lungo termine, affermarsi come la "regina" del mercato online (malgrado Xbox 360 sia partita con un certo margine di vantaggio temporale) e questa notizia potrebbe far pendere la bilancia in favore di PS3. Come questi avvenimenti influiranno sul mercato dei giochi online per PC, però, non è ancora chiaro.

HOUSTON, ABBIAMO UN PROBLEMA...

Cosa rende un lancio riuscito? Dieci e più anni d'esperienza hanno aiutato a stilare una serie di fattori che contribuiscono a catturare immediatamente l'attenzione dei giocatori e a tenerla ... per un tempo ragionevolmente lungo - diciamo, così lungo da far superare loro il periodo di prova gratuita offerto da molti titoli e convincerli a pagare almeno il primo mese di abbonamento. Mentre un ... marketing (pubblicità, presentazioni alla stampa, "succulente anticipazioni") è indispensabile, ciò non basta. In verità, le stesse esperienze già citate mostrano come il miglior marketing del mondo ... due milioni di giocatori incuriositi il giorno in cui lanciamo il nostro GdR online, solo per ritrovarci con appena 20.000 paganti il mese dopo. Nelle parole di "Abalieno" del sito specializzato The Cesspit (**www.cesspit.net**): "Il momento del lancio coincide con il momento in cui tutte le promesse non mantenute si rivelano tali".

Flyff: Fly for Fun!! **http://flyff.gpotato.com**), ma anche in grado di rivaleggiare visivamente con titoli come *Guild Wars* (come nel caso di *Sword of the New World*, **http://swordofthenewworld.gamersfirst.com/index.php**). Alcuni di essi (*RF Online*, lo stesso *SotNW*) erano iniziati come MMORPG a pagamento, ma hanno poi scelto la seconda strada.

Il numero dei giochi che hanno abbracciato questa soluzione è vastissimo e citarli tutti è impossibile. La domanda, però, è unica e semplice: in linea generale (e ammettendo che il titolo sia di qualità) si tratta di un modello di affari in grado di funzionare? La cosa più importante da notare è come, nella vasta maggioranza dei casi, la parte "gratuita" del gioco non sia soddisfacente. Se lo fosse, come farebbero gli sviluppatori a pagare le spese di gestione? Prima o poi, qualche personaggio spenderà i due euro richiesti per acquistare – nel senso letterale del termine – una spada migliore, diverrà più forte e potrà affrontare mostri più micidiali; ciò, come conseguenza, gli aprirà la possibilità di entrare in nuove aree del gioco. In termini pratici, il normale costo di abbonamento per un regolare MMORPG viene in realtà "spalmato" in dozzine di "microspese" necessarie per progredire e accedere alle aree veramente interessanti. L'unico consiglio che possiamo darvi (al di là di partecipare alla prova gratuita) è di tenere sott'occhio recensioni e forum, ovvero le esperienze di chi si è addentrato nelle "aree a pagamento facoltativo": in questo modo, potrete chiarirvi le idee e scoprire se i due euro per la "Spada delle Mille Verità" sono un investimento accettabile.

UN NUOVO MONDO O UN MONDO NUOVO?

I giochi di ruolo online più attesi del momento, come *Age of Conan* o *Warhammer Online*, potrebbero essere tra gli ultimi titoli ad "altro profilo" dell'era *World of Warcraft/EverQuest* (per citare i due titoli che, a tutti gli effetti, hanno definito gli ultimi dieci anni).

Augurando loro tutto il successo del mondo, siamo comunque curiosi di vedere se i giochi che vengono messi in lavorazione oggi (come il misterioso titolo cui sta lavorando BioWare per EA in collaborazione con LucasArts) sapranno davvero rompere l'attuale "paradigma" per proporre modi di vivere avventure virtuali realmente nuovi. Come abbiamo scritto, i teorici – sia tra i giocatori, sia tra gli addetti ai lavori – non mancano, e nell'era dei "blog" e della comunicazione diretta, gli stessi sviluppatori sempre più spesso partecipano in prima persona a tali discussioni. Dire la vostra servirà, oggi più che mai, a dar forma al futuro del vostro hobby preferito. Se vorrete farlo sulle pagine di GMC, la nostra Nemesis e tutto il resto della redazione saranno, come sempre, qui ad aspettarvi.

A colloquio con lo storico della civiltà

SOREN JOHNSON

Abbiamo parlato con la forza creativa di *Civilization IV* a proposito del passato e del futuro dei videogiochi.



SOREN Johnson è ben conosciuto per il suo lavoro in Firaxis, dove è stato lungamente impegnato nello sviluppo della serie *Civilization* sin dalla sua terza incarnazione. È stato il project lead nell'ultimo *Civ IV*, mentre al contempo lavorava sull'Intelligenza Artificiale del gioco.

Ora è approdato a Maxis, di Will Wright, per lavorare alla crema del game desing su PC. Per Johnson è una fase professionale importante e per noi è il momento ideale per un'intervista.

Quali sono le pietre miliari del videogioco che ti hanno maggiormente ispirato?

Soren Johnson: Quello che per me ha costituito un'autentica folgorazione è stato *Seven Cities of Gold* e so che è stato così per molti altri. Eravamo a un punto dell'evoluzione videoludica in cui ci si era quasi rassegnati a provare sempre le solite cose ripetitive viste in ogni arcade, quando mi capitò tra le mani questo gioco. Ti metteva di fronte a un mondo capace di generarsi casualmente ogni volta. Quando si creava un continente, ci volevano in media quattro o cinque minuti, un tempo abbastanza lungo da farti andare lontano con l'immaginazione e pensare... Wow! Cosa sta succedendo in questo momento nel mio computer? E poi ti ritrovavi con un enorme continente da esplorare. L'idea fantastica era che il mio PC potesse contenere un mondo così grande, così diverso ogni volta, eppure coerente e non meramente casuale: difatti, sembrava uno scenario intelligente. E mi ha aperto gli occhi sulle possibilità relative a questi giochi.

Ci sono stati altri titoli?

SJ: Sid Meier ha creato tre giochi che sono stati fondamentali per quanto riguarda il mio modo di pensare un videogioco e le sue possibilità in termini di dinamiche. Innanzitutto, *Pirates!* che egli stesso afferma essere la sua risposta a *Seven Cities of Gold*. Quindi *Railroad Tycoon*, che mi ha mostrato quanto potesse essere divertente gestire un business, in quanto consisteva tutto nel pianificare e gestire obiettivi in grado di accavallarsi fra loro in modo incalzante. Infine *Civilization*, che costituiva il gradino successivo, dotato probabilmente del miglior argomento che si possa immaginare per un gioco, cioè la storia completa del mondo. Ovviamente, anche *SimCity* è stato una pietra miliare, ci ho trascorso sopra tonnellate di tempo.

Capita spesso di pensare a come la Storia sarebbe stata differente, se certe cose non fossero mai accadute. Che ne pensi di un mondo senza *Civilization*?

SJ: Ricordo ancora quando venne pubblicato. La cosa buffa, per quanto mi riguarda, è che non avevo nessun senso di sorpresa: era ovvio che qualcuno avrebbe dovuto tirar fuori un gioco così. Era uscito *Roilroad Tycoon*. Era uscito *SimCity*. Era uscito *Popolous*. Qualcuno doveva creare un grande videogame sulla storia del mondo. Se non l'avesse fatto Sid Meier, ci sarebbe comunque stato qualcun altro. Naturalmente, Sid Meier l'ha elaborato in modo assolutamente brillante, ma non era l'unica persona a lavorarci. Chris Crawford stava impegnandosi in un suo gioco – *Guns and Butter* mi sembra – e Dan Bunten, colui che ha creato *M.U.L.E.* e *Seven Cities of Gold*, stava buttando giù una propria idea. Ho citato due grandi game designer, ma alla fine Sid Meier è stato colui che ha gestito e calcolato il modo in cui farlo funzionare. Dal mio punto di vista, è interessante notare che, mentre appariva chiaro che quel tipo di gioco stava per venire alla luce, un mucchio di elementi relativi al modo di giocarlo sono rimasti legati a come Sid lo ha concepito attraverso le sue scelte. Di conseguenza, credo che avrebbero potuto esserci altre modalità per creare una "storia del mondo".

Perché crei videogiochi?

SJ: È un campo in cui si stanno dettando le regole in questo momento. Fra 100 anni, scriveranno di ciò che stiamo facendo ora, perché è questa la fase cruciale dei videogiochi. A parte tutto, se fossi nato 100 anni fa, credo che mi sarei messo a fare giochi da tavolo, perché per me dire semplicemente "gioco" è riduttivo: si parla addirittura del mio modo di essere. Credo, poi, che i videogiochi siano una categoria molto ampia e che ti possano fornire talmente tante possibilità! Spesso, la gente fa paragoni con la musica o i film o i libri. Vedo i videogame non come uno specifico media, ma come una nuova


■ Per l'Intelligenza Artificiale delle unità che vedete muoversi sulla mappa mondiale di *Civilization IV*, occorre ringraziare Soren Johnson.

forma di comunicazione, un linguaggio inedito e molto più ampio rispetto a ciò che può essere un mezzo artistico di tipo classico. È affascinante lavorare in questo campo, perché la tua immaginazione non smette mai di viaggiare a pieni giri. In tutti gli altri media, avverti una sorta di limitazione, mentre con i giochi non c'è mai un'impressione di questo tipo e hai costantemente la sensazione di poter riaffrontare le varie situazioni proposte in modo sempre differente.

I videogiochi sembrano quasi voler richiamare i tempi lontani in cui non c'era distinzione tra progresso tecnologico e artistico. Nel loro sviluppo, questi procedono di pari passo.

SJ: Mi chiedo come potesse essere 200 anni fa. Quanto sarebbe stato interessante vedere i grandi scienziati del tempo coinvolti, contemporaneamente, anche nella musica o in altre forme artistiche, come accade nel nostro campo. Teoricamente, allora era ancora possibile. A questo proposito, noto che molti game designer hanno un vorace appetito per interessi e nozioni di ogni genere. Will Wright è il classico esempio. Non mi viene in mente nulla che non sia in grado di interessarlo. Questo è un altro elemento che mi piace a proposito dello sviluppo dei giochi, specialmente di quelli che non sono costruiti attorno al classico stereotipato scenario fantasy: quando lavoravo a *Civilzation*, non c'era letteralmente niente della mia vita che potessi fare, sperimentare, imparare e che non avesse almeno una relazione con il mio lavoro di sviluppo.

Ti sei laureato in Storia. Questa è un'altra cosa che ti lega a *Civilization*.

SJ: Ecco un altro elemento intrigante. Da un lato c'è la Storia. Dall'altro una nuova forma di linguaggio interattivo. Possono le due cose essere collegate in modo interessante? Può, forse, esserci l'occasione per superare e lasciarsi alle spalle una lunga e monumentale tradizione di racconto storico "classico"? Ho trovato queste domande molto stimolanti, a un certo punto della mia carriera. Più entri nei meccanismi dello sviluppo di videogiochi, più scopri che si tratta di una forma di comunicazione dalle enormi possibilità, ma dotata anche di alcune specifiche limitazioni. Prevedere un'azione da parte del giocatore implica che certi meccanismi siano per forza di cose inadatti. Per esempio, nella storia mondiale uno dei libri più importanti degli ultimi 10 o 15 anni è stato, per quanto mi riguarda, "Guns, Germs and Steel" di Jared Diamond, in cui si afferma che tutta la Storia è determinata dalla geografia. L'ho letto prima di lavorare su *Civilization III* ed ero entusiasta all'idea di applicare tutti i fantastici concetti in esso descritti in un gioco sulla storia del mondo. Il problema è che, se si creasse un *Civilzation* basato sull'idea di quel libro, non andrebbe bene. Difatti, non sarebbero contemplabili scelte in grado di determinare se una civilizzazione possa funzionare o meno, in quanto sarebbe tutta una questione di risorse disponibili. Hai gli animali giusti? Ti trovi nel posto migliore? Nelle prime versioni di *Civilzation IV* abbiamo provato a implementare la cosa: i cavalli si trovavano sempre e solo in un continente e non nell'altro. Abbiamo testato il tutto, ma non funzionava a livello di giocabilità, c'era una sensazione di ingiustizia.

Nei tuoi giochi hai lavorato molto sull'Intelligenza Artificiale. Questo è un argomento controverso per molti. Cosa puoi dirci in proposito?

SJ: Credo sia importante distinguere i giochi più astratti rispetto a quelli maggiormente realistici, perché i due vengono troppo spesso confusi. Quando parliamo di giochi appartenenti a questa seconda categoria, in cui ti muovi in una sorta di ambiente reale e riconoscibile, ti aspetti che tutte le cose funzionino a dovere, in particolare il comportamento umano. Occorre molto tempo per creare delle animazioni convincenti e far dire ai tuoi personaggi le cose con il giusto tempismo delle labbra. Si tratta, tuttavia, di giochi profondamente asimmetrici dal punto di vista dell'Intelligenza Artificiale, cioè giochi in cui quest'ultima non è sottoposta alle stesse limitazioni del giocatore. È questo il motivo per cui nessuno è interessato a giocare un FPS dotato di una I.A. simmetrica, a meno che non si tratti di sfide multiplayer. Quando parliamo di questo tipo di categoria, in presenza di quella che ho definito una situazione asimmetrica, la questione relativa all'Intelligenza Artificiale non è fondamentale nei termini con cui vi ho a che fare io. È più importante, invece, rispondere in modo adeguato a domande del tipo: "Agiscono come persone normali? Scappano se sono spaventati? Agiscono con energia?".

Le cose sono differenti per un gioco come *Civilization*?

SJ: Se metti da parte gli aspetti più legati alla realtà ed entri nel regno dell'astrazione, allora la questione è totalmente diversa. Ciò su cui ho lavorato sono sempre stati giochi strategici che richiedono un'Intelligenza Artificiale simmetrica. Tuttavia, dal mio punto di vista, la cosa interessante è stata la problematica relativa al game design. Sviluppando un gioco multiplayer, quando effettui una scelta di design, tutto ciò di cui ti devi preoccupare è che si tratti di una caratteristica apprezzabile o meno dai giocatori umani. Ma *Civilization* è anche un gioco single player e non devi solo chiederti se quella caratteristica è divertente, ma anche se si tratta di qualcosa che l'Intelligenza Artificiale possa recepire e implementare. Se non c'è alcuna speranza che lo faccia, allora è una caratteristica perfettamente inutile.

Cosa ti ha attratto verso Maxis e *Spore*?

SJ: *Spore* è un progetto enormemente importante, che coinvolge una grande mole di idee sul gioco in generale. Per esempio, parlando di connettività fra utenti, c'è alle spalle un'idea per cui la mancanza del multiplayer non implica necessariamente l'impossibilità di collegare fra loro i giocatori. Permettere al computer di fare ciò in cui eccelle è un processo dinamico e autogenerante. È qualcosa che spesso l'industria del gioco ha ignorato, percorrendo il sentiero sbagliato e tendendo d'imporre le proprie idee con la forza bruta. In quasi tutti i giochi su cui ho lavorato, è sempre stato presente un significativo elemento dinamico, grazie al quale l'utilizzo di semplici regole ha permesso una grande varietà. Ovviamente, *Spore* spinge tale concetto alle estreme conseguenze. E, altrettanto naturalmente, è fantastico lavorare con Will Wright e il suo team.



Seven Cities of Gold: Pubblicato da Electronic Arts per la prima volta nel 1984, per le console Atari 400/800, quindi nello stesso anno per Commodore 64 e Apple II, *Seven Cities of Gold* approda nel 1985 al Macintosh e all'Amiga. Giunge al PC solo nel 1993, dopo un restyling estetico e delle meccaniche di gioco. Si tratta di assumere il ruolo di un conquistatore spagnolo del tardo XV secolo allo scopo di esplorare una mappa del Nuovo Mondo, interagendo con i nativi (in modo pacifico o poco amichevole) e accumulando quanto più oro possibile.
Pur basato su una geografia reale, era previsto un engine di "creazione di mondi"

Chris Crawford: Storico game designer, trasforma il proprio hobby per i videogiochi in professione già nel 1979, presso Atari. Sperimentatore e divulgatore della sua arte, ha introdotto varie novità fra cui lo scrolling della mappa di gioco, come in *Eastern Front (1941)*. Questo titolo è considerato uno dei primi wargame a turni ospitato su un microcomputer a poter competere con gli equivalenti da tavolo, e il suo engine è stato in seguito riutilizzato e adattato alla giocabilità in tempo reale di *Legionnaire*. In vesti di divulgatore, Crawford ha collaborato alla stesura di un paio di libri sul game design. Fra i suoi meriti c'è anche stata la creazione della Game Developers Conference, nel 1987

M.U.L.E.: Si tratta di un'altra creazione di Dan Bunten, game designer di *Seven Cities of Gold* il cui punto cruciale consiste nell'accumulo e nell'uso di *M.U.L.E.* (ovvero *Multiple Use Labor Element*), al fine dello sviluppo della propria colonia sul pianeta di fantasia chiamato Irata. L'elemento rivoluzionario di questo strategico a turni del 1983 sta tutto nel suo elemento multiplayer. Pubblicato da Electronic Arts per Atari 400/800, Nintendo (NES), Commodore e, infine, anche PC.

UNO SGUARDO ALLA CARRIERA

Soren Johnson si è laureato in Storia all'università di Stanford, per poi frequentare un master scientifico sul computer. Ha inizialmente operato nello staff di Electronic Arts, in cui ha dato il proprio contributo all'Intelligenza Artificiale del gioco *Knockout Kings 2000*, prima di essere assunto in Firaxis. Qui, ha lavorato sia sul design, sia sul codice di *Civization III*, diventando infine project lead di *Civilization IV*. È recentemente approdato a Maxis e si dedica al gioco di punta di questo periodo: *Spore*.

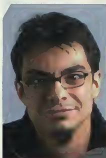
Titoli:

***Knockout Kings 2000* (1999)**
Un'edizione del gioco di pugilato targata Electronic Arts.

***Civilization III* (2001)**
Una solida evoluzione della serie strategica a turni ideata da Sid Meier.

***Civilization IV* (2006)**
L'ultima fantastica incarnazione della serie, a cavallo tra tradizione e novità.

Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

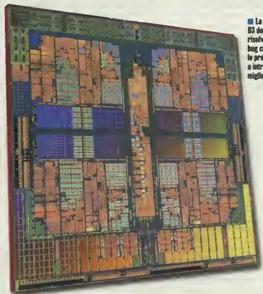
Lo scorso mese, vi avevamo promesso il test della piattaforma Skulltrail di Intel, ma problemi dell'ultima ora (trovare le memorie adatte per questa piattaforma è una vera impresa, nel momento in cui scriviamo) ci costringono a rimandare. Non che la sezione hardware di questo numero manchi di argomenti: l'ottimo chipset 780G mostra il proprio potenziale nell'eccellente implementazione di Gigabyte e la nuova ammiraglia di NVIDIA spazza tutti i precedenti benchmark.

AMD ALLA RISCOSSA?

IL lancio dei processori Phenom è stato quantomeno problematico per AMD. Le CPU erano afflitte da un bug nella cache L3, che in determinati casi poteva portare al blocco totale del sistema, il quale era ripristinabile solamente con un riavvio.

Un bug teoricamente raro, ma che non può essere accettabile. Per risolverlo, è stato necessario un aggiornamento del BIOS delle schede madri, che evita il crash del sistema, ma porta la spiacevole conseguenza di un calo delle prestazioni, quantificabile attorno al 10-20% circa. Pur costando meno delle CPU Intel, i primi esemplari di Phenom non erano dunque competitivi e, nonostante le promesse di AMD, non erano nemmeno così parchi quanto a richieste energetiche.

Da aprile sono disponibili le nuove CPU Phenom, questa volta prive del bug e caratterizzate da numerosi accorgimenti che ne dovrebbero migliorare in maniera decisa le prestazioni. È aumentata di 200 MHz la frequenza del bus HyperTransport e il modello di punta (il Phenom X4 9850 Black Edition) ora funziona alla frequenza di 2,5 GHz. Oltre ai modelli quad core, sono infine stati introdotti quelli a tre core (denominati X3), che dovrebbero risultare decisamente più economici. Il vantaggio è che AMD, così facendo, ricicla le CPU non perfettamente funzionanti, cui viene disabilitato il core "danneggiato", andando incontro agli utenti che sfruttano molto il multitasking, ma non intendono svuotare il proprio portafogli. Bisogna prestare attenzione, però, nell'acquistare un triple core: se i nuovi X4 sono basati sulla versione (stepping) B3 – quella priva del bug – gli X3 attualmente disponibili sono tutti basati sulla vecchia B2, che invece ne è afflitta. Nei prossimi mesi, AMD dovrebbe introdurne di nuovi, e suggeriamo di attendere quelli.



La nuova versione B3 delle CPU Phenom risolve il fastidioso bug che ne inficiava le prestazioni, oltre a introdurre alcune migliorie.

Nell'istante in cui scriviamo, non siamo riusciti a eseguire una batteria di test adeguata sulla CPU che abbiamo ricevuto, ma da quello che abbiamo visto, siamo ancora lontani dalle prestazioni del Q6600, il quad core più economico di Intel. Questo, tutto sommato, non è un grosso limite, considerando che il prezzo è decisamente più basso: il più costoso processore di AMD, lo X4 9850 BE, è stato annunciato a un prezzo di 235 dollari (poco meno di 150 euro), contro i 266 del Q6600 di Intel. Certo, se puntate ai giochi, probabilmente la differenza di prezzo non vi fermerà dall'orientarvi verso Intel, ma se si lavora molto in multitasking, l'idea di portarsi a casa un quad core economico come il modello X4 9650 (funzionante a 2,3 GHz) a circa 130 euro (215 dollari) è decisamente allettante.



> "Portarsi a casa un quad core a circa 130 euro è un'idea decisamente allettante"

GIGABYTE GA-MA78GM-S2H

Produttore: Gigabyte
Distributore: Gigabyte
Internet: www.giga-byte.com
Prezzo: € 99

Caratteristiche Tecniche
Chipset: AMD 780G
Socket: AM2+
Slot: 1 PCI-E 16x, 1 PCI-E 4x, 2 PCI
SATA: 6
Connessioni video: DVI, VGA, HDMI

QUALCHE tempo fa, eravamo rimasti estasiati dal chipset 690G di AMD, soprattutto nell'interpretazione di Gigabyte, che con la GA-MA69GM-S2H aveva realizzato una scheda madre piccola, ma decisamente versatile, in grado di rivelarsi ottima anche per i giocatori (a patto di disabilitare il chip video integrato e installare una GPU dignitosa).

Pensavamo che difficilmente si potesse fare di meglio, ma il nuovo chipset 780G ha superato le nostre aspettative. Le dimensioni rimangono le medesime, ma il chip video è decisamente migliore e, finalmente, supporta l'UVD e, conseguentemente, l'accelerazione hardware dei formati H.264 eVC1. In pratica, basta aggiungere RAM e processore e si ha un PC completo (considerando di procurarsi hard disk e alimentatore da un vecchio computer). Viene supportato lo standard PCI-E 2.0 e il supporto RAID è esteso a ben sei dischi in configurazione RAID (0, 1 e 0+1), uno dei quali esterno.

L'esemplare giunto in redazione era dotato di una CPU Phenom 9600 Black Edition, un quad core che, pur senza vincere la guerra delle prestazioni contro Intel, è decisamente veloce ed economico, adatto anche per giocare alla grande. Pare impossibile, ma con questa motherboard è consentito giocare in maniera accettabile anche solo usando la GPU integrata, che bene o male equivale a una Radeon 2400, quanto a prestazioni. Niente di particolarmente esaltante per un giocatore esigente, sia ben chiaro, ma rispetto ai chip integrati del passato è un salto notevole. Molto interessante il supporto alla tecnologia Hybrid CrossFire, grazie a cui unire la potenza della scheda integrata con una sullo slot PCI-E. Un'implementazione a nostro avviso notevole, che permette di migliorare sensibilmente le prestazioni con poca spesa. L'unico neo è che, attualmente, è possibile sfruttarla solo in abbinamento con una Radeon della serie 3400 – le più economiche, dai 50 ai 70 euro secondo il modello. In questa configurazione, abbiamo giocato praticamente a qualsiasi titolo, a dettagli medio/alti e a una risoluzione di 1280x1024, senza mai riscontrare seri rallentamenti, escludendo come al solito *Crysis*, che è un caso a parte data la pesantezza del suo motore grafico. Ci chiediamo a cosa si sarebbe potuto arrivare, se il supporto Hybrid Crossfire fosse stato esteso anche ai modelli più spinti di GPU.



Le immagini non rendono giustizia alle minute dimensioni di questo concentrato di tecnologia.

"Si comporta egregiamente nei giochi"

Abbiamo visto che questa nuova motherboard si comporta egregiamente nei giochi, soprattutto considerato il prezzo contenuto, ma è all'interno di un computer usato sia per giocare, sia come Home Theater PC, che esprime a pieno il proprio potenziale. La sua struttura interamente passiva la rende silenziosissima e, quando non si usa l'accelerazione 3D, l'eventuale GPU aggiuntiva viene automaticamente spenta per ridurre consumi e ronzio.

Per quanto riguarda l'overclock, non aspettativi di raggiungere dei record, ma se vi interessa solo spingere di qualche centinaio di MHz in più la CPU, non incontrerete alcun problema.



Una motherboard economica, silenziosa e di dimensioni contenute, dotata di ogni optional e di una GPU integrata che, per una volta, può essere utilizzata anche per giocare – soprattutto se abbinata a una economica Radeon HD 3470.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

LARRABEE ACCENNATO

Larrabee, l'architettura che nel 2009 si concretizzerà nella prima GPU di Intel in grado di competere con le proposte di ATI e NVIDIA, avrà il suo punto di forza nel Ray Tracing. Questa è una tecnica di creazione di immagini 3D molto complessa, che richiede ore e ore di calcoli, ma che garantisce una qualità grafica e un realismo notevoli. Nelle intenzioni di Intel, dovrebbe trovare posto anche nei futuri videogiochi, gestita in tempo reale. Intervistati sull'argomento, i programmatori dei più importanti motori 3D attuali hanno espresso scetticismo riguardo le prestazioni ottenibili da un impiego integrale di tale tecnica, che potrebbe però rivelarsi utile per ottenere alcuni specifici effetti visivi. La decisione di Intel di puntare verso una differente modalità di rendering non è casuale: il Ray Tracing si sposa perfettamente con le tante unità di calcolo X86 che troveranno posto in Larrabee. Gli sviluppatori, che potranno saggiare la nuova architettura già dal prossimo autunno, sono comunque convinti che la GPU riuscirà a eseguire efficacemente anche i motori basati sulle DX 10.

NEHALEM SVELATO

Durante l'Intel Developer Forum primaverile organizzato a Shangai, il colosso dei microprocessori ha svelato quelle che saranno le peculiarità di Nehalem, l'architettura destinata a rimpiazzare gli attuali Penryn. Basato su un nuovo socket, Nehalem adotterà un bus chiamato Quick Path interconnect per dialogare con il chip ICH e le altre CPU presenti sulla motherboard, ma soprattutto farà del multicore il proprio punto di forza. Una serie di miglioramenti in fase di predizione delle istruzioni da eseguire e una cache da 8 MB, inizialmente condivisa da 4 core, offriranno prestazioni superiori agli attuali Core 2 anche a parità di frequenze. È, però, con l'arrivo dei modelli da 6 e 8 core che il salto in termini di prestazioni sarà maggiormente avvertibile. Prodotto con lo stesso processo a 45 nm degli attuali Penryn, Nehalem dovrebbe debuttare in versione desktop entro la fine dell'anno.

ASUS EN9800GX2

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.com
Prezzo: € 600

Caratteristiche Tecniche
RAM: 1 G8 (512 M8 x 2)
Frequenza Core: 600 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Stream processor: 256 (128x2)
Bus: 256 bit



Le nuove 9800GX2 si distinguono per la presenza di un connettore HDMI, oltre ai due canonici DVI.

LE architetture multicore ormai hanno preso piede: l'aumento delle frequenze di lavoro dei processori non poteva che arrestarsi a un certo punto, e ormai si punta principalmente sul parallelismo dei calcoli per ottenere il massimo delle prestazioni.

Dopo l'ottimo exploit di ATI, che con la 3870 X2 ha ricominciato a essere competitiva anche nella fascia alta del mercato delle GPU, è giunto il momento della risposta di NVIDIA, che non accontentandosi di arrivare vicino alla concorrente, ha deciso di lanciare sul mercato un vero e proprio mostro di velocità. E di prezzo, tra l'altro. Se, infatti, la proposta di ATI viene venduta a una cifra elevata, ma tutto sommato ragionevole, i 600 euro necessari per portarsi a casa il nuovo prodotto di NVIDIA sono decisamente parecchi.

Analizzando la scheda, si nota subito un approccio completamente differente da quello della concorrenza. Invece di inserire due GPU sulla stessa scheda, infatti, l'azienda californiana ha preferito realizzare una sorta di bizzarro sandwich con due schede separate e appiccicate l'una sull'altra. Una scelta poco elegante, a nostro avviso, ma tutto sommato funzionale, ed è questo che conta. In pratica, si tratta di due 8800 GT messe insieme, come dimostrano le specifiche tecniche. Abbiamo, quindi, due bus a 256 bit, 1 G8 di RAM (512 M8 per ogni GPU) e un core a 600 MHz. Le uniche differenze sono la frequenza della RAM, che passa da 1,8 GHz a 2, e il numero degli stream processor, 128 per chip (256 in tutto, quindi) contro i 112 della 8800 GT. Già questi dati bastano per farsi un'idea delle prestazioni, che effettivamente rispecchiano quelle teoriche ottenibili, cioè molto simili (anzi, leggermente superiori) a quelle delle due GT in configurazione SLI.

> **"Se giocate a risoluzioni elevate, l'esborso è giustificato"**

Per quanto concerne rumorosità e temperature, dobbiamo ammettere che inizialmente nutrivamo parecchi dubbi, ma una volta montata, siamo rimasti più che soddisfatti. Nonostante le due GPU, la GX2 scalda leggermente meno di una 8800 GT e quanto a rumorosità ci si attesta sul medesimo livello, quindi più che accettabile. Una maggior cura per l'involucro, magari utilizzando materiali più restii alle vibrazioni e uno strato di fonoassorbente, avrebbe forse dato risultati migliori (a fronte, però, di un sensibile aumento del prezzo). Probabilmente, i modder si divertiranno a studiare qualche soluzione più efficiente per ridurre il ronzio.

I risultati dei nostri test indicano che l'obiettivo di battere con un buon margine ATI sul campo delle prestazioni è stato raggiunto, ma vale la pena di spendere 600 euro per il mostro di NVIDIA? Al solito, tutto dipende dalle proprie esigenze. Se giocate a risoluzioni elevate, cioè dai 1920x1080 in su, l'esborso può essere giustificato; in caso contrario, sono più che sufficienti soluzioni meno dispendiose. Segnaliamo, però, che per la prima volta abbiamo potuto giocare *Crysis* al massimo del dettaglio senza notare troppi rallentamenti.



Un mostro di velocità che, pur basato su un approccio poco elegante, funziona alla grande. Costa parecchio, ma non più di ogni nuova generazione di NVIDIA. Se avete intenzione di acquistarla, occhio alle dimensioni.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

LE ENNESIME DDR3



L'americana G.Skill, specializzata nella produzione di memorie ad alte prestazioni, ha annunciato la disponibilità dei moduli DDR3 1800 HZ che, come il nome fa ben intuire, possono raggiungere la velocità di 1,8 GHz. Le nuove arrivate, disponibili in kit dual channel da 2 GB, riescono ad abbinare, a una frequenza così elevata, delle latenze molto basse, pari a 7-7-7-18. La dissipazione dei moduli è affidata a un sistema AntaZone comprensivo di micro ventola silenziosa, che getta aria fresca su un guscio di alluminio.

COLORE VARIABILE

La tastiera Cheetah 9051H dell'americana BTC include 17 tasti funzione programmabili e orientabili secondo le esigenze dei videogiocatori. Il pad posto nella parte destra della tastiera, comprensivo della classica combinazione di tasti WASD e di pulsanti di contorno pensati per gli FPS, ha una forma rotonda che elimina la necessità di spostare tutta la periferica adeguandola all'inclinazione del polso. A contraddistinguere la tastiera, accompagnata da un mouse laser con risoluzione pari a 2.000 dpi, sono 16 K di memoria interna utilizzati dalle macro, due porte US8 e un sistema di retroilluminazione dei tasti che varia di tonalità: blu quando si digita lentamente, viola e rosso quando si preme freneticamente sui tasti dello strafe.



CRISI MOTORIA

Il controller della console Wii, dopo essere stato utilizzato su PC per creare interessanti effetti di tridimensionalità virtuale, può oggi essere sfruttato anche con *Crys* . Grazie al Mod *Wii* , disponibile all'indirizzo **www.crymod.com** e a un ricevitore Bluetooth è infatti possibile gestire i movimenti del soldato Nomad. Più specificatamente,

MSI NX8800 GTS

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi-computer.it/
- **Prezzo:** € 299

Caratteristiche Tecniche
RAM: 512 MB
Frequenza Core: 650 MHz
Frequenza RAM: 1.94 MHz
Stream processor: 128
Bus: 256 bit

IL nuovo chip 8800 GTS (quello con 512 MB di RAM) è l'evoluzione del già ottimo 8800 GT: può contare su 128 stream processor, una frequenza di 650 MHz di core e 1,94 GHz per la RAM; la scheda che ne è equipaggiata risulta, quindi, leggermente più veloce della sorella GT.
Al contrario di quest'ultima, è caratterizzata da un dissipatore che occupa due slot, più efficiente quanto a smaltimento del calore. L'interfaccia, infine, è del tipo PCI-E 2.0, che si rivela importante nel caso si decida di optare per una configurazione SLI. Considerato il prezzo solo marginalmente superiore al modello GT, la GTS può rivelarsi un acquisto interessante, soprattutto se la scheda è caratterizzata da un buon corredo di programmi. Nel caso di MSI, la scelta per il software allegato è ricaduta sull'ottimo *Colin McRae Rally: DiRT*, divertente da giocare e decisamente bello a vedersi. Praticamente, avrete già nella confezione un prodotto che vi permetterà di spremere a dovere il nuovo acquisto fin da subito.

Il potenziale di overclock del nostro esemplare è notevole, e con il core ci siamo spinti sino a 700 MHz, giusto un filo sotto l'esemplare overclockato di MSI, che raggiunge i 730 MHz (e costa, naturalmente, di più). Per le memore, l'incremento è stato più limitato e non siamo andati oltre i 2 GHz. Peccato per l'assenza dell'adattatore DVI/HDMI.





La MSI NX 8800 GTS è una scheda 3D veloce, corredata dall'ottima *Colin McRae Rally DiRT*, in grado di spremerla a puntino. Per chi ama giocare con il PC è un'ottima offerta.

8½

ZOTAC 8800 GTS AMP EDITION

- **Produttore:** Zotac
- **Distributore:** Zotac
- **Internet:** www.zotac.com
- **Prezzo:** € 299

Caratteristiche Tecniche
RAM: 512 MB
Frequenza Core: 650 MHz
Frequenza RAM: 1.94 MHz
Stream processor: 128
Bus: 256 bit

ZOTAC, pur nata da poco, ha subito conquistato una buona fama sul mercato dei produttori di GPU: realizza ottimi esemplari e, pur senza discostarsi dal design di riferimento di NVIDIA, è sempre puntuale nel proporre nuovi modelli non appena sono disponibili i chip.

Le schede denominate AMP edition sono quelle basate sui chip meglio riusciti e vengono vendute già overclockate e garantite per funzionare senza problemi a frequenze superiori a quelle standard. Nel caso della GTS, l'incremento non è sostanzioso e si limita a soli 28 MHz per il core, che quindi viaggia a 678 MHz.
Un risultato, a nostro avviso, non particolarmente esaltante, considerato che tutti gli esemplari che abbiamo ricevuto dai vari produttori arrivavano tranquillamente oltre. Naturalmente, questo non è il limite massimo cui spingere la GPU: con pochi clic, infatti, siamo saliti ulteriormente, senza notare problemi di surriscaldamento. Ci siamo fermati attorno ai 705 MHz, quando la GPU ha iniziato a esibire qualche artefatto. Per quanto riguarda la memoria, non siamo riusciti a superare i 2 GHz.

Si tratta, quindi, di un buon prodotto, adeguato anche a gestire i titoli più onerosi, e l'unico difetto è il corredo software limitato ai soli driver, oltre all'assenza dell'adattatore DVI/HDMI, che però sembra una costante di tutte le schede basate su questa GPU.





Una GPU leggermente overclockata, ma che offre notevoli margini di incremento. Un peccato per l'assenza del corredo software da questa Zotac 8800 GTS AMP Edition.

8

il nostro alter ego virtuale, munito di tuta nanotecnologica, salterà e si accovaccerà in base all'altezza della periferica, colpendo gli avversari da vicino nel momento in cui mimeremo l'affondo di un pugno. Il Mod non vuole proporsi come alternativa all'utilizzo di mouse e tastiera, che rimangono indispensabili al completamento del gioco, ma rappresenta una curiosità tecnologica la cui precisione aumenta, se la barra sensore del Wii è accesa e posta sopra il monitor.

SSD PROBLEMATICO
Il debutto degli hard disk SSD (basati, cioè, su memorie flash e non sui classici piatti magnetici) non è stato privo di problemi: circa il 20% delle unità consegnate nei portatili ad alte prestazioni hanno mostrato insormontabili problemi di funzionamento, legati al surriscaldamento dei moduli di memoria. Un ulteriore 10% degli acquirenti, invece, ha restituito le unità giudicando decisamente carenti le prestazioni in fase di riproduzione di file multimediali. Il problema risiede nella prima generazione dei dischi SSD Samsung, che, pur offrendo eccellenti tempi di accesso, fatica a gestire i piccoli pacchetti dei file audio e video a basso bitrate. Il produttore coreano è già al lavoro su una nuova revisione delle unità, che dovrebbe risolvere entrambi i problemi.

P45 IN ARRIVO
La MSI P45D3 Platinum è una delle prime motherboard con chipset P45 di Intel specificatamente pensata per i videogiocatori. La scheda utilizza un sistema di raffreddamento chiamato Circu Pipe, che sfrutta cinque pompe di calore e un consistente numero di lamelle in rame per tenere sotto controllo la temperatura di Northbridge, Southbridge e mosfet. A 4 slot per memorie DDR3, compatibili con i moduli a 1.333 MHz (1.666 tramite overlock), si aggiungono due connettori PEG 16x capaci di gestire 8 linee PCI-E ciascuno. In pratica, MSI ha sviluppato un sistema di "lane switching" che suddivide i canali PCI-E dell'MCH su 2 slot, eliminando

SAITEK R660 GT

- **Produttore:** Saitek
- **Distributore:** Saitek
- **Internet:** www.saitek.com
- **Prezzo:** € 89

I volanti sono croce e delizia degli appassionati di giochi e simulazioni di guida. Senza di essi, le simulazioni perdono mordente, mentre i titoli arcade, pur giocabili, non sempre offrono il massimo del proprio potenziale.

Purtroppo, le buone periferiche di questo tipo hanno prezzi decisamente elevati, come dimostrano i 300 euro di listino per il Logitech G25 e i circa 120 necessari per portarsi a casa un meno pretenzioso Driving Force Pro. Per quanto riguarda i modelli più economici, invece, è probabile che al basso prezzo corrisponda una qualità paragonabile.

Abbiamo preso in esame il modello R660 GT di Saitek, memori dei fasti del passato dell'azienda inglese, e abbiamo cercato di capire se valesse i circa 90 euro necessari al suo acquisto. Dobbiamo ammettere che il volante è realizzato piuttosto bene, risultando robusto e fornendo una buona presa. I quattro pulsanti consentono di avere facile accesso ai controlli più utilizzati e le leve del cambio sono facilmente raggiungibili, per quanto appaiano decisamente fragili. La rotazione è purtroppo limitata a soli 180 gradi, adeguati per correre con le monoposto, ma assolutamente insufficienti per gestire al meglio auto come le GT, Caterham e simili. In questi casi, un controsterzo risulterà decisamente difficile da controllare. Discreto il Force Feedback, che tutto sommato si lascia apprezzare, pur non facendo gridare al miracolo.

Purtroppo, non è stata dedicata particolare attenzione all'ergonomia: il pomello del cambio (del tipo sequenziale, non a innesto diretto) è troppo vicino al volante, e le farfalle risultano eccessivamente attaccate alla base, con il risultato di schiacciare le dita contro la scrivania durante le curve più strette. La pedaliera, infine, è il lato più debole: è scomoda, poco sensibile e ben poco ancorata al pavimento. In definitiva, un prodotto a nostro avviso troppo caro per ciò che offre. Se fosse venduto a una cinquantina di euro, potrebbe essere un affare, ma a questa cifra è decisamente troppo.



Un volante tutto sommato valido quanto a Force Feedback, ma rovinato da un'ergonomia decisamente sotto la media, soprattutto per quanto concerne la pedaliera e la leva del cambio.

5 1/2

ZALMAN FPSGUN

- **Produttore:** Zalman
- **Distributore:** IDP
- **Internet:** www.idpitaly.it
- **Prezzo:** € 59

L'ingresso di Zalman nel mondo delle periferiche di controllo non poteva che essere contraddistinto da scelte decisamente peculiari. Basta osservare l'immagine dello FPSGUN per capire che, come mouse, è decisamente innovativo.

Si impugna come una pistola e questo, secondo Zalman, dovrebbe garantire una maggiore accuratezza nel mirare, soprattutto per quanto riguarda i movimenti laterali della periferica. Per non sfigurare rispetto ai concorrenti, l'azienda ha inserito al suo interno il massimo della tecnologia disponibile, quindi un sensore ottico a 2000 DPI, piedini in teflon e ben cinque pulsati programmabili, più uno deputato al cambio della sensibilità. Inizialmente, eravamo scettici, ma dopo qualche giro di prova dobbiamo ammettere che i movimenti risultano più naturali e l'accuratezza negli spostamenti ne guadagna parecchio.

Potremmo considerare lo FPSGUN un ottimo mouse per gli FPS (e unicamente per quei titoli, dal momento che con gli RTS o nell'uso di Windows è un inferno), se solo l'ergonomia fosse all'altezza della precisione. Il problema è che la periferica è decisamente troppo piccola, di conseguenza si tendono a schiacciare i tasti sbagliati, e controllare la rotella per lo scrolling delle armi è quanto di più scomodo abbiamo mai provato. Un peccato, perché altrimenti avrebbe potuto guadagnarsi un voto decisamente superiore – se solo fosse risultato adatto alle mani di un adulto. Ora come ora, solo un bambino potrebbe trovare adeguato l'FPSGUN.



L'FPSGUN è molto preciso e al suo interno pulsa il meglio della tecnologia. Se solo fosse impugnabile senza problemi da un adulto, non avremmo problemi a consigliarlo agli appassionati degli FPS.

6

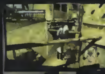
Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

I rallentamenti introdotti in passato utilizzando le 4 linee gestite dall'ICH. Di conseguenza, la P45D3 dovrebbe offrire prestazioni allineate ai modelli X48 in presenza di due schede ATI configurate tramite CrossFireX.

PROFONDITÀ MINIMA

Chi, nello scegliere un monitor, bada all'estetica della periferica quanto alle sue specifiche tecniche non potrà rimanere indifferente davanti al BenQ V2400W, il 24 pollici LCD più sottile del mondo. In soli 191 millimetri, BenQ è riuscita a inserire un pannello di risoluzione WUXGA (1920x1200) con un tempo di risposta di 5 ms, 3 interfacce DVI, VGA e HDMI. In realtà, la parte dove il monitor si appoggia alla base asimmetrica in alluminio ha una profondità maggiore, ottenuta tramite un sistema di pressofusione della plastica che crea una elegante curvatura. Il V2400W è corredato dalla tecnologia AMA per la riduzione delle latenze, che avvicina i tempi di reazione dei cristalli a 2 ms durante l'esecuzione dei giochi o la riproduzione delle scene video più movimentate.

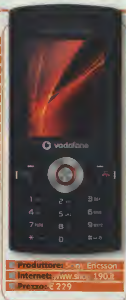


DIGITALE A PAGAMENTO

La cronica carenza di schede TV PCI o USB munite di slot Common Interface è stata finalmente risolta da Terratec grazie alla Cinergy CI USB. Compatibile con la maggior parte dei moduli CAM in commercio, la periferica, utilizzabile in congiunzione con le schede Cinergy della stessa azienda, permette di vedere le trasmissioni a pagamento di Mediaset e LA7, una volta acquistate le indispensabili tessere ricaricabili. Il prodotto funziona anche in presenza di schede DVB-S, ma il produttore non ha chiarito se i driver della Cinergy CI risultino compatibili anche con il sistema Videoguard (NDS) di Sky. Gli utenti desiderosi di verificare la cosa possono acquistare la periferica al prezzo di 99 euro.



SONY ERICSSON V640i



■ **Produttore:** Sony Ericsson
■ **Internet:** www.shop190.it
■ **Prezzo:** € 229

FRUTTO di un accordo in esclusiva tra Sony Ericsson e Vodafone, il V640i è un terminale ibrido UMTS/GSM (triband) pensato per un'utenza giovane e rigorosamente "non-professionale".

Sebbene non abbia le stesse velleità musicali della serie "W" (Walkmann), di certo ne segue l'ispirazione, enfatizzata anche dall'introduzione di una discreta radio RDS incorporata, di un buon lettore audio e della compatibilità con il nuovo portale "Music Store" di Vodafone.

La vocazione di un nuovo terminale, spesso, si traduce in una maggiore sensibilità da parte dei produttori al tema del gioco. Non è questo il caso del V640i. Sebbene tutti i telefoni (almeno quelli prodotti da due anni a questa parte) di Sony Ericsson contengano sempre almeno un paio di giochi precaricati, Vodafone ne ha imposto la rimozione dal firmware del telefono, sostituendoli con sette demo di titoli del catalogo Digital Chocolate o EA Mobile. La scelta ci pare poco rispettosa per gli acquirenti, costretti a sborsare qualche euro in più per giocare con il proprio telefonino.

Come se non bastasse, l'acquisto di titoli java passa necessariamente per il portale giochi di Vodafone, perché la "PC Suite" contenuta nella confezione di vendita non permette l'installazione di applicativi extra sul telefono, ma solo il trasferimento, tra cellulare e PC, di contenuti multimediali (audio, video e foto).

Una volta istallati i giochi (ne abbiamo provati un paio), i tasti del V640i sono troppo piccoli e ravvicinati, assolutamente inadatti a un uso ludico o più "convenzionale" perché troppo scomodi. Da segnalare, in tal senso, la scelta poco lungimirante di utilizzare lo stesso tasto per il comando di chiusura della telefonata e per l'attivazione del vivavoce incorporato.

Il nuovo cellulare dedicato ai giovani da Sony Ericsson è scomodo da usare, ed è impossibile giocarci. Da evitare! 4½

■ La videocamera scatta ottime foto
■ Look elegante
■ Tastiera scomoda e inadatta al gioco
■ Niente giochi preinstallati

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

TETRIS BLOCKOUT



Il genio creativo di Aleksej Pajitnov torna a far parlare di sé. Se sul numero scorso abbiamo avuto occasione di recensire *Hexic*, il nuovo rompicapo del celebre game designer russo, questo mese parliamo di una nuova edizione dell'originale puzzle game del 1985. *Tetris Blockout* è, in pratica, la versione 3D di *Tetris*. Al posto della tradizionale visuale laterale, in *Tetris Blockout* i giocatori sono come affacciati sull'orlo di un ideale pozzo a sezione quadrata, dentro il quale i pezzi cadono a velocità inizialmente moderata. Questa volta, si avrà la facoltà di far ruotare i pezzi anche rispetto a un asse orizzontale, non solo verticale come nella versione 2D. Da descrivere sembra semplice, ma da giocare non lo è affatto: riuscire a incastrare i pezzi obbliga a pensare in modo "tridimensionale", attività tutt'altro che banale e che, già dai primi livelli, darà del filo da torcere anche ai fan più esperti di *Tetris*. Solo per veri appassionati.

■ Produttore: EA Mobile
■ Prezzo: € 5
■ Versione provata: Nokia 6630
■ Internet: www.eamobile.com

Una variante del puzzle del 1985. Con l'introduzione della terza dimensione, però, il gioco si complica incredibilmente. 7½

Provato

GREY'S ANATOMY



Continua, con successo, la politica "acchiappa-licenze" di Gameloft che, dopo diverse fiction americane di successo, questa volta trae ispirazione dalla nota serie televisiva "Grey's Anatomy", trasmessa anche in Italia, oltre che sul canale satellitare Fox Life, anche de Italia 1. In *Grey's Anatomy* vestirete i panni della protagonista del telefilm, la dottoressa Meredith Grey da cui il serial prende nome. Così come già visto in passato, anche *Grey's Anatomy* è una sorta di riuscita compilation di mini-giochi, perlopiù d'ispirazione chirurgica con un sistema di controllo ben familiare per chi ha avuto occasione di provare almeno un capitolo della serie *Trauma Center* per Nintendo DS: come in una sorta di "allegro chirurgo" virtuale, i giocatori saranno chiamati a eseguire piccole operazioni (suture di ferite da taglio, ricomposizione di fratture, eccetera) con il tastierino del telefono. Originale, anche se non eccessivamente vario. I fan della serie TV, però, lo apprezzeranno di certo.

■ Produttore: Gameloft
■ Prezzo: € 5
■ Versione provata: Nokia 6630
■ Internet: www.gameloft.it

Un riuscito clone della serie *Trauma Center* per Nintendo DS. Proprio per questo, potrebbe non piacere a tutti. 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio..

LA SVOLTA LUDICA DI CASA APPLE

Apple ha annunciato la realizzazione e la conseguente distribuzione del iPhone/iPod SDK (Software Development Kit, cioè "Kit per lo Sviluppo di Software"), una speciale piattaforma applicativa realizzata per permettere a partner terzi la realizzazione di giochi per iPod e iPhone. Il nuovo cellulare di Apple, accolto con freddezza dai principali operatori di telefonia mobile europei (ma che dovrebbe esordire comunque nel Vecchio Continente entro la fine di quest'anno), potrebbe ricevere un nuovo slancio proprio grazie alle sue potenzialità ludiche. Il telefonino "touch sensor" di Apple e il nuovo iPod "touch", infatti, dispongono di un eccellente display da 4,5 pollici, ideale per il gioco, mentre il sistema di controllo, basato esclusivamente sulla rilevazione tattile del posizionamento dei polpastrelli degli utenti, apre la porta a una generazione inimmaginabile di titoli, specie per il bacino sconfinato dei cosiddetti "giocatori occasionali". Non è un caso che, a pochi giorni dall'annuncio di Apple, ben tre colossi dei videogiochi abbiano apertamente dichiarato la propria adesione alla sfida lanciata dalla casa di Steve Jobs. Electronic Arts, per prima, ha annunciato la realizzazione di una versione del suo prossimo *Spore* appositamente per iPhone e iPod. Immediata la replica di Sega, che ha rivelato una versione 3D di *Super Monkey Ball*, mentre, per ultima, Gameloft ha risposto con l'annuncio dell'inizio della fase di sviluppo di ben 15 titoli per iPod e iPhone, destinati a vedere la luce prima della fine di quest'anno.





Il Sistema GIUSTO

Un generale abbassamento dei prezzi e l'arrivo delle GeForce 9600 fa sì che il costo delle due configurazioni più economiche risulti inferiore a quello del mese scorso. Le novità maggiori sono il chipset Intel X48 e la GeForce 9800GX2, che debuttano nel Sistema ideale.

PRESTAZIONI POPOLARI

Basata su una semplice revisione degli stream shader già presenti sui modelli della famiglia 8000, la GeForce 9600 ben sottolinea come NVIDIA abbia deciso di rinviare il lancio di una nuova generazione di GPU al prossimo autunno. Una scelta che potrebbe essere vista negativamente da chi sperava di eseguire, finalmente, *Crysis* al massimo dei dettaglio e alle più elevate risoluzioni, ma che si riflette nella definitiva adozione del bus da 256 bit da parte delle schede di fascia media.
Ora, chi desidera aggiornare il comparto video del proprio PC spendendo meno di 200 euro ha nelle GeForce 9600 e nei Radeon 3850 due alternative in grado di eseguire senza difficoltà tutti i motori 3D più recenti, perlomeno se si ha l'accortezza di non eccedere con gli effetti di post processing.
Di conseguenza, il costo per l'assemblaggio di un sistema adatto a *Gears of War* e *Unreal Tournament 3* scende ulteriormente dalla temuta soglia dei 1.000 euro: un fattore che, più di qualsiasi shader innovativo, aiuterà i PC da gioco a rimanere al passo con le consolle quanto a diffusione nelle famiglie del Bel Paese.

▼ PROCESSORE



■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9650 € 900**
Socket 775 – 3 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 260**
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Core 2 Duo E6750 € 150**
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

Il Sistema ideale rimane l'unico munito di 4 core operanti a 3 GHz e di un quantitativo prodigioso di memoria cache. I dual core impiegati nelle configurazioni più economiche riescono comunque a eseguire senza incertezza tutti i giochi attuali, a riprova della qualità dell'architettura Intel.

▼ SCHEDA VIDEO

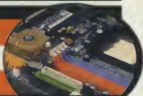
■ **SISTEMA IDEALE: GeForce 9800GX2 € 600**
600 MHz Core – 1 GB DDR3 2 GHz – bus 256 bit – 256 (128x2) stream processor – 2 DVI – 1 HDMI

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS € 250**
650 MHz Core – 512 MB GDDR3 1,9 GHz – bus 256 bit – 128 stream processor – 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: GeForce 9600 GT € 150**
650 MHz core – 512 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 256 bit – 64 stream processor – 2 DVI

La soluzione a doppia GPU di NVIDIA scalza quella di ATI nel case del Sistema ideale, limitandosi alle DX 10.0, ma garantendo il top delle prestazioni. Le GeForce a 65 nm animano, invece, le due configurazioni più economiche, forti di driver ormai estremamente maturi e del pieno supporto al PCI-E 2.0.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Asus Rampage Formula € 250**
Intel X48 – 4 DDR 2 – 2 PCI-E 2.0 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 100**
Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: Abit IP35 € 80**
Intel P35 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

In attesa che le schede madri basate su P45 raggiungano i listini dei negozi, i due sistemi più economici sfruttano il vecchio, ma affidabile P35. Il Sistema medio può utilizzare anche le DDR3, la cui adozione è però rimandata a quando i moduli a 2 GHz avranno prezzi più abbordabili di quelli attuali. L'X48 con il suo bus a 1.666 MHz anima, invece, il sistema ideale.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Geil Black Dragon PC8500 € 190**
2 DIMM da 2 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,4v

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair Dominator PC8500 € 100**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,1v

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 50**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Il Sistema ideale sfrutta il calo di prezzo delle RAM per arricchirsi di 4 GB, dimostrandosi pronto a sfruttare i sistemi operativi a 64 bit. Le configurazioni più economiche godono di un quantitativo comunque sufficiente a eseguire al meglio tutti i giochi più recenti all'interno di Vista o XP. Abbassando le frequenze dei moduli da 1.066, si possono anche sfruttare latenze minori, a tutto vantaggio delle prestazioni.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 750
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI -VGA- HDMI – Component – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung 226BW € 300
22 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung 206BW € 230
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. Il BenQ del Sistema ideale vanta un pannello dai colori particolarmente fedeli, e una ricca dotazione di ingressi per accogliere PC, console e lettori HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 € 200
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Arricchito da componenti di conversione analogica-digitale di elevata qualità, e dalla capacità di produrre un flusso dati Dolby Digital in tempo reale, la versione di Auzentech del processore X-Fi guadagna un posto nel Sistema ideale. Le EAX 5 si confermano come l'unica alternativa videoludica allo standard audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 270
1.000 Watt – 6 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 4 molex – 3 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 130
700 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 1PCI-E 2.0 8 pin – 6 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 320
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 100
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 400 GB € 80
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.819 (limite 5.600)	€ 1.443 (limite 2.200)	€ 870 (limite 1.200)

TV DIGITALE

Con i campionati europei alle porte, cosa c'è di meglio di un PC quale sofisticato videoregistratore delle imprese azzurre? Ecco tre ricevitori digitali adatti allo scopo.

FireDTV S2
€ 199

Supporto dei canali satellitari standard e HD, slot per schede CAM e connessione FireWire. La FireDTV non è la scheda di più semplice utilizzo tra quelle elencate, ma permette agli abbonati Sky di registrare le partite in alta definizione.
www.digital-everywhere.com



Terratec Cinergy DT XS Diversity
€ 110

Munita di doppio sintonizzatore e tecnologia Diversity, questa periferica USB 2.0 è accompagnata da due piccole antenne che riescono a ricevere anche i più deboli segnali digitali terrestri. La perfetta compagna per i notebook in movimento.
www.terratec.net



Pinnacle PCTV Dual Hybrid Pro PCI-E
€ 90

Doppio sintonizzatore digitale per registrare due canali contemporaneamente, funzione picture in picture e telecomando Media Center di Microsoft. Permette anche di convertire i filmati in formato compatibile con Sony PSP e iPod Video.
www.pinnaclesys.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

GIOCO CASUAL

Per appassionare un amante dell'hardware, un gioco del 2008 deve possedere un comparto tecnico all'avanguardia e una giocabilità raffinata. In alternativa, una piccola astronave che fa surf sulle onde del vostro gruppo musicale preferito. *Audiosurf* è il classico esempio di gioco "casual" in grado di minare il completamento di un'intera rubrica di GMC. Vorrei esporne ulteriormente le qualità, ma ho un classico dei Led Zeppelin che scalpita in background.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

MESSIAH ESIGENTE



Quando cerco di avviare *Dark Messiah*, compare un errore critico che mi costringe a riavviare il sistema.

Roberto



Un'indicazione riguardante il messaggio d'errore avrebbe ristretto un po' il campo, ma viste le numerose mail di lettori che hanno problemi con il gioco (in gran parte evitabili seguendo attentamente le istruzioni di installazione indicate a pag. 139 di GMC 140), riporto quelle che sono le soluzioni più diffuse. Il gioco necessita una quantità considerevole di memoria virtuale, sui sistemi muniti di 512 MB e 1 GB di RAM. Di conseguenza, è bene raggiungere il Pannello di controllo e la sezione **Sistema > Prestazioni > Avanzate > Memoria virtuale** e impostare un file di swap di 4096 MB (4 GB). Chi si ritrova davanti all'errore **Impossibile trovare il punto di ingresso _BinkShouldSkip@4**, invece, deve spostare (NON copiare) il file binkw32.dll dalla cartella System32 di Windows a quella di installazione del gioco. Se, dopo aver effettuato l'aggiornamento tramite Steam, solo la versione multiplayer sembra funzionare correttamente, sarà necessario selezionare con il tasto destro, nel menu **I miei Giochi**, la voce relativa al single player, entrare nella sezione **Proprietà** e scegliere l'opzione **Non aggiornare il gioco**. Una cancellazione dei contenuti seguita da un nuovo download farà sì che l'avventura in singolo funzioni armoniosamente a fianco di quella online.



Un ritocco alla memoria virtuale, e *Dark Messiah* funziona egregiamente anche su PC non proprio recentissimi.

UPGRADE ECONOMICI



Vorrei aggiornare il mio PC basato su Epox 4PDA2+, Celeron 2 GHz, 512 MB di RAM e GeForce FX 5500. Ho un budget di 300 euro, cosa mi consigli di acquistare?

Andrea



Essendo basata sul chipset 815 e caratterizzata dal socket 478, la tua scheda (se aggiornata con l'ultimo BIOS) può accogliere un Pentium4 a 3,4 GHz e 2 GB di memorie DDR suddivise su 4 moduli da 512 MB. Completando il tutto con una scheda AGP adeguata (una GeForce 7600, per esempio), riusciresti a eseguire i giochi allegati a GMC con un discreto livello di dettaglio. Tutti i componenti in questione sono acquistabili nel mercato dell'usato per una cifra complessivamente inferiore al tuo budget di 300 euro, ma non posso che sottolineare come un aggiornamento del genere avrebbe una longevità piuttosto limitata. Spendendo una cifra leggermente superiore, riusciresti ad acquistare un Athlon X2 5000+, una motherboard basata su nForce 520 (come la Abit AN-52), 2 GB di RAM e una scheda GeForce 9600 che offrirebbe prestazioni decisamente più elevate e adatte ai motori 3D più recenti.



AGP SCONOSCIUTO

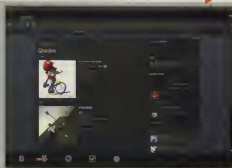


Il mio Radeon 3850 AGP non funziona come dovrebbe. Vista mi segnala che i driver presenti nella confezione non hanno superato il test Windows Logo e, procedendo comunque con l'installazione, mi ritrovo con un monitor che mostra solo il messaggio **no signal**. Ho provato a installare i driver 8.3, ma il programma di setup si blocca, segnalandomi un mancato riconoscimento dell'hardware.

Giorgio

Vapore Positivo

L'ostilità di molti giocatori nei confronti di Steam, nata durante i primi immaturi vagiti dell'utility di Valve, è oggi decisamente ingiustificata. I problemi di attivazione online dei titoli acquistati sono stati in gran parte debellati grazie a un potenziamento dei server, che assicurano lo scaricamento di qualche GB di dati nell'arco di poche ore. I frequenti aggiornamenti del programma, poi, risolvono prontamente i problemi in fase di scaricamento automatico delle patch e dei livelli aggiuntivi. Ma Steam è diventato ben più che un semplice sistema di distribuzione: il suo obiettivo è di creare una comunità di giocatori capaci di sfidarsi velocemente, dialogare con gli amici, creare database riguardanti le abilità dimostrate durante le partite. Steam punta, insomma, a diventare l'alternativa gratuita al servizio Live di Microsoft, pur non ostacolando i giochi basati su di esso. Visto che l'installazione del programma è una fase obbligatoria del setup di molti titoli, tanto vale esplorare la sezione Community, comprendente molte funzionalità utili a chi vuole creare un clan o consolidare un gruppo di amici sempre pronti a gettarsi nella mischia.



Nella sezione **Installazione applicazioni** del tuo Pannello di controllo, dovrebbe essere presente una utility chiamata **ATI Catalyst Install Manager** che, una volta selezionata per la disinstallazione, ti mostrerà alcune opzioni. Scegliendo **Disinstallazione rapida di tutto il software ATI**, eliminerai definitivamente dal sistema ogni traccia dei Catalyst installati precedentemente. Completata l'operazione e riavviato il PC, potrai procedere al setup della versione 8.3, cui dovrai far seguire l'installazione dell'hotfix per Radeon AGP disponibile all'indirizzo **snipurl.com/21ooo**. In questo modo, eviterai che i giochi basati su Direct3D ti segnalino l'impossibilità di avviare la periferica di rendering. Se i driver dovessero cocciutamente rifiutarsi di riconoscere la scheda, puoi aggirare il problema modificando manualmente il file addetto al riconoscimento della VGA: raggiungi la cartella ATI creata in fase di decompressione dei driver e apri il file con estensione **.inf** utilizzando il Blocco note. Dovresti trovare all'interno una riga chiamata **Sapphire Radeon HD 3850** con la dicitura **DEV_9505**. Cambiando il numero in **9515** (il codice di riconoscimento ufficiale delle 3850 AGP) e ravviando il setup, la procedura dovrebbe concludersi regolarmente. Puoi comunque verificare il codice identificativo della tua scheda con maggiore sicurezza grazie alla voce Device ID mostrata dal programma GPU-Z, scaricabile all'indirizzo **www.softpedia.com/progDownload/GPU-Z-Download-85523.html**.

OSTACOLI TITANICI

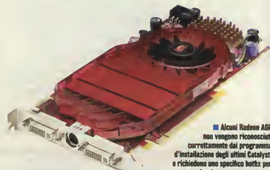
Il gioco *Titan Quest* allegato a GMC non vuole saperne di partire, segnalandomi l'errore:

Un modulo di sicurezza necessario non può essere attivato. Questo programma non potrà essere eseguito

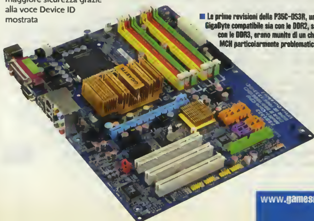
Ho provato a disattivare l'antivirus eTrust, ma senza risultato e la cosa peggiore è che, ora, lo stesso messaggio compare quando tento di avviare il demo multiplayer di *TimeShift*.

Domenico

Il problema non risiede nell'antivirus, ma in un programma di masterizzazione generante una o più unità ottiche virtuali. Dopo aver bloccato i programmi in questione, fermandone l'esecuzione automatica, raggiungi la sezione **Gestione Periferiche** del Pannello di controllo e scegli l'opzione **Disabilita** su tutte le unità virtuali presenti. Se ti ritrovassi davanti all'impossibilità di completare l'esecuzione, dovrai agire direttamente nel registro di sistema, avviando l'editor **Regedit.exe** e selezionando con il tasto destro la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE/System/Mounted Device**. Nel menu contestuale, scegliendo l'opzione **Autorizzazioni/Avanzate/Modifica**, potrai togliere il segno di spunta a tutte le voci della colonna **Nega**, riguadagnando il pieno controllo delle unità. *Titan Quest* e il demo multiplayer di *TimeShift* dovrebbero partire senza colpo ferire.



Alcuni Radeon AGP non vengono riconosciuti correttamente dal programma d'installazione degli ultimi Catalyst, e richiedono uno specifico hotfix per funzionare correttamente.



Le prime revisioni della P35C-DS3R, una GigaByte compatibile sia con le DDR2, sia con le DDR3, erano munite di un chip MCH particolarmente problematico.

MOBO TRADITRICE

Ho assemblato un PC utilizzando un Core 2 E6750, una Gigabyte P35C-DS3R e 2 GB di RAM PC6400 di Geil. Sin dal primo momento, ho avuto grossi problemi di avvio, con completa assenza di segnale video, blocchi del sistema e schermate blu alternate a sessioni di gioco funzionanti, ottenute scollegando più volte l'alimentazione della PSU. A fare da contorno al tutto, c'è una schermata di avvio ripiena di errori grafici.

Loz3vi

Prima di tutto, volevo ringraziarti per avermi mandato, in allegato alla mail, gli screenshot di CPU-Z e il DXDiag. Se tutti i lettori seguissero il tuo esempio, potrei dare risposte più precise e mirate. Detto questo, devo segnalarti



Solo per esperti Potenzialità nascoste

I processori video integrati nelle motherboard, compagni indissolubili di tutti i sistemi venduti a poco prezzo nei centri commerciali, non sono il massimo per i videogiochi. Per quanto riguarda le prestazioni 3D, il miglior esponente della categoria è rappresentato dall'AMD 780G, che offre la stessa qualità di rendering dei Radeon 2400, ma prestazioni leggermente inferiori. I GMA di Intel non arrivano a tanto, rivelandosi adatti solo all'accelerazione dell'interfaccia Aero di Vista e dei filmati HD compressi con H.264. Snobbare del tutto i PC preassemblati per colpa di questi componenti sarebbe, però, un errore: il calo dei prezzi della RAM e la politica di AMD hanno prodotto una schiera di sistemi dual core a 2,4 - 2,6 GHz, con 2 GB di RAM e hard disk da 160 GB, venduti a circa 400 euro. Trasformare queste configurazioni in soddisfacenti macchine da gioco richiede solo l'acquisto di una VGA da meno di 200 euro. Prima di procedere all'acquisto, è bene verificare la motherboard adottata (vanno presi in considerazione solo i sistemi muniti di 16 canali PCI-E e apposito connettore) e le caratteristiche dell'alimentatore, che non dovrebbe essere inferiore ai 480 Watt. Anche la presenza di un paio di molex inutilizzati all'interno del case, trasformabili in un connettore PCI-E a 6 pin tramite adattatore, è un fattore da non sottovalutare. Tali informazioni sono ottenibili chiedendo al commesso di turno di aprirci il case per pochi minuti, ma possono essere recuperate anche online, visitando i siti di supporto dei più importanti produttori. Dopo l'acquisto, sarà sufficiente disabilitare il processore video integrato utilizzando l'apposita voce nel menu **Integrated Peripherals** del BIOS, installare i giusti driver e disabilitare le tante utility proprietarie che sempre affollano la RAM dei PC assemblati. A lavoro ultimato, anche il più anonimo dei case potrà celare prestazioni adeguate ad animare le stanze subacquee di *Bioshock*.



VGA, DVI, HDMI e pessime prestazioni 3D. I PC assemblati economici sono carenti soprattutto nel comparto grafico, ma possono essere trasformati facilmente in discrete macchine da gioco.



Inaspettatamente, nel 2008 esistono ancora motherboard munite di ponticelli.

che i problemi riguardanti la versioni 1.1 e 2.0 della tua scheda madre sono ben noti nei forum della Grande Rete. Alcuni esemplari della P35C-DS3R non vogliono proprio saperne di funzionare correttamente con la maggior parte dei moduli RAM DDR2, angustiando i loro proprietari con gli errori da te descritti e spingendoli a richiedere una sostituzione del prodotto con la più recente revisione 2.1. Il problema di questa GigaByte sembra risiedere nel controller della RAM, che non gestisce nel modo corretto la tensione e le latenze dei moduli. Il tuo CPU-Z rivela la presenza di memorie Geil con valori di latenza superiori a quelli effettivamente dichiarati dalla casa madre, ma non indica il voltaggio applicato dal BIOS. Utilizza un programma quale Everest (**www.lavalys.com**) per verificare le tensione operativa della RAM, e se scopri che il valore è estremamente alto, ovvero prossimo ai 2,4 V, agisci nel BIOS tenendo contro del fatto che i valori indicati sullo schermo potrebbero essere di 0,2 V più bassi di quelli effettivi. Ricordati che il valore di 2,3 V dichiarato dalle Geil si riferisce alla massima tensione sopportabile, non a quella necessaria a operare a 800 MHz con latenze di 5-5-5, che potrebbe essere inferiore a 1,9 V. Se le tue prove non dovessero portare ad alcuni risultato, non posso che consigliarti di restituire al negoziante la scheda, in modo da sostituirla con una delle tante altre GigaByte basate su P35.

COMUNICAZIONI CARENTI

Possiedo una Asus P5GZ-MX su cui ho installato una GeForce 9600 GT e un Pentium D 940 a 3,4 GHz. Nel BIOS della scheda, che ho già aggiornato all'ultima versione 901, non ho trovato alcuna voce relativa alla disattivazione della GPU integrata Intel GMA 950, che a ogni avvio di Vista 32 bit provoca l'errore:

Una periferica video incompatibile è stata disattivata

Temo che la presenza contemporanea di due GPU, tra loro incompatibili, mini anche le prestazioni del mio Radeon, che non riesce nemmeno a eseguire fluidamente *Audiosurf*. Non ho installato alcun driver per la scheda Intel, che in passato è stata riconosciuta automaticamente dal sistema, sai dirmi quali file devo fisicamente cancellare dall'hard disk?

Antonio

La soluzione più pratica consisterebbe nel disattivare il GMA 950 dall'elenco periferiche, in modo che Windows non lo prenda in considerazione in fase di avvio, ma le basse prestazioni del tuo sistema non sono legate alla presenza della GPU di Intel, quanto dall'utilizzo di un singolo canale PCI-Express. Aprendo il case e osservando il connettore PCI-E 16x in cui trova posto il Radeon, noterai 5 ponticelli numerati da XJ1 a XJ5, tutti posti sopra i pin 1 e 2. Spostando tutti i ponticelli sui pin 2 e 3, disattiverai la GPU integrata e indirizzerai verso il Radeon 4 canali PCI-E, ovvero tutti quelli offerti dal chipset 945GZ al comparto video. La velocità di rendering della 9600 non verrà sfruttata appieno, anche a causa di una RAM di sistema incapace di superare i 533 MHz, ma l'aumento delle prestazioni rispetto all'utilizzo di un singolo canale sarà decisamente avvertibile.

SOS Rapido Risposte brevi

L'aggiornamento manuale di Punkbuster va effettuato solo nel caso ci si ritrovi espulsi ingiustamente dai server. In tutti gli altri frangenti, è meglio continuare a sfruttare l'installazione prodotta dal gioco.

D *Beyond Good & Evil* diventa ingiocabile quando salgo sull'Hovercraft, mostrandomi una visuale che si avvicina e allontana continuamente.

Ale

R a GeF c 62 0SE de io PC e mpleta de panne di ontrollo NVIDIA, raggiungi a se one **Manage 3D settings** e impo ta la voce **Triple Buffering** su **OFF**. Riduci, contemporaneamente anche dettagli dell'acqua dal menu del gioco e a telecamera dovrebbe finalmente diventare tabile. Approfitto della tua mail per ricordare ai possessori di processori Athlon X2 che la giusta velocita di esecuzione del gioco e ottenibile solo installando i Dual core optimizer di AMD, disponibile nella sezione di supporto del sito **www.amd.com**

D Da quando ho collegato il ricevitore dell'Xbox Wireless controller alla porta USB, il mio Logitech G5 non vuole più saperne di funzionare. In pratica, si spegne scomparendo dall'elenco delle periferiche.

Andre093

R passato ho suggerito a un altro lettore di collegare il joypad del 360 a HUB esterno alimentato separatamente. A quanto pare, tale operazione va ripetuta anche nel caso del icevitore utilizzato dal modello Wireless. Sono molti gli utenti che vedono tutta la corre dei porte USB assorbita dalla piccola periferica di sa Microsoft, che va a minare il corretto funzionamento dei mouse laser e delle webcam.

D Quando tento di entrare in un server multiplayer di *Call of Duty 4*, mi scontro con l'errore

Impossibile avviare PunkBuster, Punkbuster disabilitato

Ho notato poi che i server online sono diminuiti da quando ho installato la patch 1.4.

AffA

R Non devi fare altro che andare menu **Opzioni** del gioco e, nella ez dedicata alle impostazioni iplayer attivare l'omonimo sistema unkbuster di difesa contro bari Se dopo essere entrato nei server venissi espulso con il messaggio **PB INIT FAILURE**, dovra installare nuovamente i sistema di protezione utilizzando la versione presente nel DVD de gioco unica funzionante on *CoD 4* La diminuzione dei server è un evento fisiologico legato all'arrivo di patch incompatibili con le revisioni precedenti, ma come puoi ben vedere, la comunita online del capolavoro di Infinity Ward è più viva e affollata che mai.

Beyond Good & Evil non ama il triple buffe ring, ma può essere eseguito piuttosto bene anche dalle lente GeForce 6200.





Il ricevitore del joypad wireless di Microsoft è avido di corrente, e andrebbe collegato a uno HUB alimentato.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, mi potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso [illegible] si tratta di titoli decenti, [illegible] poco originali o con qualche difetto; passando al [illegible] i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]



PAOLO DENTE
Specializzato in: [illegible] testi divertenti [illegible] soprattutto
Gioco Preferito: [illegible]



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: [illegible] a corredo e [illegible] darsela a gambe inseguito dai [illegible] redazionali.
Gioco Preferito: [illegible]



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Molestare quotidianamente e [illegible] povero Raffaello [illegible] senza [illegible]
Gioco Preferito: Top Spin 3



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: [illegible] proditori atta[illegible] de[illegible] Polli, al grido di "Presa!" Poi appare Falchi [illegible] e tutto degenera in rissa.
Gioco Preferito: [illegible]



YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]



ELISA LEANZA
Specializzata in: [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

Assassini e giustizieri

Dalla Terra Santa alla città del vizio, in una cavalcata attraverso i secoli e le illusioni.

UNA figura incappucciata si erge silenziosa sulla cima di una torre. L'anno è il 1191. La città è Gerusalemme. L'uomo è un assassino. L'immagine riporta alla mente il tenebroso Batman che incombe su Gotham City e, allo stesso modo, quella di Altair è un'icona che penetra nella memoria come una lama calda nel burro. Assassini e giustizieri.

Il protagonista di *Assassin's Creed* è agile come un felino e letale come un cobra, si muove liberamente in città brulicanti di vita, scala pareti senza appigli, scompare tra la folla dei pellegrini della terza crociata e tiene testa ai manipoli di guardie intenzionate a ucciderlo. Cerca le proprie vittime silenzioso come un'ombra e porta a termine le missioni, principali o secondarie che siano. Le mappe del gioco d'azione e avventura di Ubisoft sono immense, e percorrendole sembra quasi di respirare la polvere alzata dai carri e dai cavalli, sotto il sole cocente della Città Santa, di Acri e di Damasco.

In sintesi, *Assassin's Creed* è bello, ma la bellezza, si sa, non dura in eterno. Con il trascorrere delle ore, una struttura di gioco che ha ceduto il passo alla grafica luccicante (o abbacinante, nel caso specifico) e al facile colpo di teatro mostra i propri limiti. Il sistema di combattimento un po' troppo semplificato e una certa ripetitività di fondo rompono l'atmosfera del gioco di prestigio.

Ecco, se Ubisoft avesse cercato risposte diverse, oltre alla bellezza, per le domande di noi videogiocatori, probabilmente a pagina 88 avreste trovato una recensione diversa. Vi consigliamo di leggere la prova di *Assassin's Creed* con attenzione, ricordando che il nostro compito è quello di svelare il segreto anche quando vorremmo limitarci a godere dell'illusione (per parafrasare il film "The Prestige" di Christopher Nolan, 2006).

Le gesta del micidiale Altair sono precedute da quelle di un team che, almeno per chi gioca da qualche tempo su PC, ha cambiato pelle un paio di volte. La squadra Rainbow ha esordito negli Anni '90, portando su computer le azioni dei gruppi d'intervento speciale e coniugando un'attenta fase di pianificazione tattica con l'azione sul campo. In seguito, c'è stato lo sfortunato caso di *Lockdown*, in cui tutti gli elementi caratteristici della serie firmata Tom Clancy venivano vanificati da un approccio in puro stile FPS. Per fortuna, allo scivolone è seguito *Rainbow Six Vegas*, che ha saputo accostare, alla vena "action" ormai dominante, un pizzico dell'impronta strategica di un tempo. *Vegas 2* non si discosta molto dal precedente episodio: anche questa volta i salvataggi liberi sono banditi; in compenso, la struttura dei livelli rende le imprese del team Rainbow ancora più godibili. Un altro gioco "bello"? Scopritelo voltando pagina e, per eventuali commenti, ricordate che vi aspettiamo sul forum di GamesRadar, all'indirizzo: **http://forumgamesradar.futuregamer.it/**

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

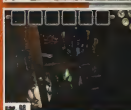
BUDGET


pag. 88


pag. 92


pag. 94


pag. 96


pag. 98


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti i test [illegible] solo [illegible] 3 dicembre Del [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]


LUCA PATRIAN
Specializzato in: [illegible] quando si assenta un attimo è l[illegible] che conosce tutti [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere [illegible] che [illegible] telefono [illegible] impazzisce. Ma si sa [illegible] risolve problemi
Gioco Preferito: [illegible]


FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: [illegible] dimenticare un bisturi [illegible] di ogni articolo e dire: Ops
Gioco Preferito: [illegible]


ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: [illegible] le pagine [illegible] GMC [illegible] ventata di aria [illegible] da oltrecortina.
Gioco Preferito: [illegible]


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: [illegible] alla [illegible] di nuove meraviglie videoludiche, e [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: [illegible] una mail per ogni [illegible] adesso [illegible] anche [illegible] usare [illegible] SMS [illegible] e Skype!
Gioco Preferito: [illegible]





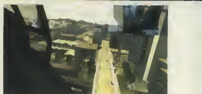
Sparare alla cieca è pressoché inutile, e serve più che altro a fornire fuoco di copertura.

GENERE: FPS TATTICO

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Ubisoft torna in grande stile tra le luci di Las Vegas.





IN ITALIANO

Le avventure di *Rainbow Six Vegas 2* sono interamente tradotte e doppiate in italiano.



SQUADRA che vince non si cambia, specie se si tratta di una squadra di soldati d'élite in missione a Las Vegas.



Ubisoft, dopo il successo riscosso da *Rainbow Six Vegas*, ha messo immediatamente gli studi di Montreal al lavoro su un seguito, *Vegas 2*, disponibile a poco più di un anno di distanza dal suo predecessore.

Prevedibilmente, visti gli ampi consensi di critica e pubblico, i game designer hanno mantenuto la stessa formula del primo episodio, lavorando di fino per eliminarne i difetti e accentuarne i tanti punti di forza. Il risultato è spettacolare e, pur non essendo rivoluzionario né innovativo, riuscirà a fare breccia con una carica di C4 nel cuore degli appassionati di FPS tattici.

Tutto, a prima vista, è rimasto invariato. La visuale è rigorosamente in soggettiva, con dei rapidi passaggi in terza persona quando si entra in copertura, e le meccaniche di gioco orbitano principalmente intorno alla squadra composta da Bishop, il protagonista, e altri due soldati del team Rainbow, comandati dall'Intelligenza Artificiale e occasionalmente guidati dai semplici ordini a disposizione del giocatore.

La trama propone un intrigo fantapolitico a base di terrorismo e complotti internazionali, e le missioni si susseguono in un trionfo di sparatorie e operazioni di salvataggio degli ostaggi.

Superati i primi minuti di gioco, però, le tante piccole migliorie apportate a tutti gli aspetti più importanti gettano una nuova luce su *Vegas 2*, esaltandone la qualità sin dall'inizio della campagna single player.

Il dettaglio che salta subito all'occhio è la velocità con cui l'azione entra nel vivo, dando vita a situazioni mozzafiato persino nella prima missione, pensata per insegnare ai neofiti il funzionamento del gioco. Da lì in poi, il ritmo continua a crescere, proponendo livelli vari e interessanti, e portando il giocatore a spasso per scenari tanto inusuali quanto divertenti. Mentre nel primo *Vegas* le sparatorie avvenivano principalmente

> **"È stata mantenuta la stessa formula del primo episodio"**

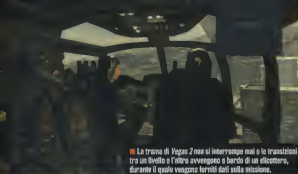
all'interno di locali notturni e casinò, in *Vegas 2* buona parte dell'azione si svolge nei luoghi meno noti della città del vizio. Palestre, strade di periferia e garage sono solo alcuni degli scenari con cui avrete a che fare, e possiamo assicurarvi che non avvertirete mai la sensazione di affrontare nuovamente lo stesso livello.

Il fatto che le sfide proposte siano così differenziate ha permesso agli sviluppatori di dare fondo a tutta la profondità tattica di *Vegas 2*, costringendo il giocatore a cambiare continuamente le strategie da adottare. Capiterà di farsi strada in un viale aperto e assolato, in cui è difficile trovare una copertura dal fuoco dei cecchini, o di ingegnarsi per stanare un gruppo di terroristi arroccato in un'angusta stanza con degli ostaggi. Nonostante per sopravvivere servano dei riflessi d'acciaio e una buona mira, la più importante risorsa tattica si rivela sempre e comunque il cervello.

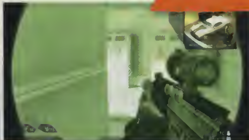
Questa particolarità si riflette soprattutto nel level design, senza dubbio uno degli aspetti più riusciti di *Vegas 2*. Ogni stanza, ogni scontro a fuoco, ogni operazione di salvataggio

UNA MARCIA IN PIÙ

La principale innovazione apportata al sistema di gioco di *Rainbow Six Vegas 2* è la possibilità di correre per un breve periodo di tempo. Detto così sembra un'inezia, ma in un titolo tattico e ragionato fa un'enorme differenza. Uno scatto al momento giusto può essere fondamentale per salvarsi la pelle mentre si attraversa una zona con dei cecchini, e rende le fasi d'attacco più intense ed emozionanti. Inutile dire che un cambiamento tanto piccolo potrebbe mutare radicalmente anche l'assetto delle sfide online, destinate a diventare più rapide e imprevedibili.



La trama di *Vegas 2* non si interrompe mai e le transizioni tra un livello e l'altro avvengono a bordo di un elicottero, durante il quale vengono forniti dati sulla missione.



VIVA LA DIFFERENZA
All'inizio della campagna, è possibile scegliere se impersonare un Bishop maschio o una Bishop femmina. Questo non influisce sulle prestazioni del proprio eroe, ma ne cambia radicalmente il look e la voce.





Le armi sono realizzate con estrema cura e l'effetto dato dal rinculo è reso in maniera realistica.

LIVELLI LINEARI
Nonostante i livelli lascino spazio all'inventiva del giocatore, la loro struttura lineare consente di orientarsi facilmente senza fare troppa attenzione alla mappa, usata principalmente per pianificare le operazioni d'attacco.

TRA INTELLIGENZA E STUPIDITÀ

Per uno sparatutto tattico come *Vegas 2*, l'Intelligenza Artificiale dei commilitoni ricopre un ruolo di vitale importanza. Gli sviluppatori di Ubisoft Montreal hanno svolto un lavoro convincente, ma non impeccabile, con un'ottima qualità e alcune rare (ma indecorose) cadute di stile. I due soldati che vi accompagneranno risponderanno con encomiabile prontezza ai vostri ordini, sfruttando lo scenario a proprio favore per ripararsi dal fuoco nemico e coprendosi le spalle a vicenda. A meno che non li mandiate al macello, riusciranno sempre a cavarsela, individuando tempestivamente i terroristi ed eliminandoli con altrettanta prontezza. Peccato che, di tanto in tanto, uno dei due rimanga bloccato in qualche zona del livello, e che debba essere sollecitato più volte per unirsi nuovamente al gruppo. Si tratta di episodi sporadici, così poco frequenti da non rappresentare un vero problema, e che potrebbero essere sistemati nelle future patch del gioco.





Fare saltare una porta con il C4 non è il massimo della furtività, ma quando ci vuole ci vuole.

può essere affrontata in più modi, in base allo stile del giocatore e alla sua abilità tattica. Per esempio, capiterà di dover liberare una famiglia tenuta prigioniera da dei terroristi, chiusi a chiave nel deposito di un magazzino con due entrate e una finestra. L'approccio più classico è quello di schierare i propri commilitoni a fianco di una delle porte, sbirciare all'interno con il dispositivo ottico e assegnare i bersagli, per poi irrompere contemporaneamente da entrambi i lati. Alternativamente, i più acrobatici preferiranno salire al piano superiore, calandosi a testa in giù con una fune per poi prendere i malviventi alle spalle sparando attraverso alla finestra. Le possibilità a disposizione sono così numerose, che varrebbe la pena affrontare per due volte lo stesso livello anche solo per il gusto di sperimentare nuove soluzioni. È possibile entrare in una stanza ordinando alla squadra di accecare il nemico con una flashbang, o far saltare una porta con l'esplosivo per ferire i terroristi nelle vicinanze e sfruttare l'effetto sorpresa. O ancora, montando i silenziatori sui fucili d'assalto, può essere divertente entrare di soppiatto, per poi uccidere le guardie con dei singoli colpi alla testa e confondere i loro alleati con una granata fumogena.

Ogni scelta è significativa, e ogni vittoria è ricca di soddisfazioni. Non aspettatevi, però, uno stile di gioco estremo come nei primi episodi della serie. *Rainbow Six Vegas 2* premia chiunque lo affronti con la giusta dose di tattica, ma è accessibile anche ai giocatori meno esperti. Mentre nell'originale *Rainbow Six* era necessaria una lunga pianificazione prima di ogni missione,



Alcune missioni richiedono una buona capacità nell'assalto frontale, che impone mira e riflessi pronti.

Quando si è sulla fune, è possibile girarsi a testa in giù per ottimizzare la visuale sulla stanza in cui si vuole irrompere.



Le ambientazioni sono varie e creano situazioni di gioco interessanti.

ACES NELLA MANICA

Ogni videogiocatore che si rispetti ama guadagnare punti esperienza, assaporando la sensazione di appagamento che si prova quando il proprio personaggio guadagna un livello. Questa dinamica, solitamente associata ai giochi di ruolo, è stata applicata con intelligenza a *Rainbow Six Vegas 2*, grazie al sistema A.C.E.S. (acronimo di Advanced Combat Enhancement and Specialization). Tutte le uccisioni e le azioni eroiche vengono esaminate dal sistema, che assegna dei punti in base al modo in cui sono state eseguite. Ci sono tre categorie, ognuna delle quali ha una serie di livelli e di bonus da sbloccare: il tiro di precisione, il combattimento ravvicinato e l'assalto. Secondo il proprio stile di gioco, dunque, si otterranno nuove armi, vestiti e corazze per personalizzare il proprio Bishop.



qui tutto è risolvibile al momento, ragionando pochi secondi per poi tuffarsi a capofitto nell'azione. È un compromesso ben riuscito, in grado di dare scariche di adrenalina anche agli strateghi più scafati, nonostante l'impostazione sia lontana dalla simulazione.

Tale caratteristica, pur avendo avvicinato al genere un pubblico più vasto (come testimoniano i due milioni di copie già vendute dalle versioni per console), potrebbe alienarsi le simpatie dei giocatori su PC meno orientati al compromesso. I più attenti noteranno come *Vegas 2* sia stato concepito con in mente Xbox 360, dal sistema di controllo alle convenzioni più spicciole. Tanto per cominciare, il salvataggio della partita funziona solo ed esclusivamente con i checkpoint, disposti con encomiabile cura in giro per le missioni. Chi è abituato a salvare in qualunque momento sarà infastidito, vedendosi negata a priori la possibilità di smettere di giocare in qualunque momento senza perdere i propri progressi. Si tratta, in ogni caso,

"La struttura del gioco rimane sopraffina"

di un problema di ordine minore, anche perché i salvataggi automatici avvengono molto più spesso rispetto al primo *Vegas* e sono piazzati prima degli scontri più impegnativi. In svariate ore di gioco ci è capitato poche volte di affrontare la stessa sezione per più di due volte, e non ci siamo mai trovati alle prese situazioni frustranti, anche grazie a un livello di difficoltà ben calibrato.

Un altro aspetto che tradisce il retaggio delle console è il sistema di controllo. Il puntamento e il movimento sono affidati all'inossidabile accoppiata di mouse e tasti WASD, mentre gli ordini da impartire ai propri commilitoni sono associati ad altri tasti che, nei momenti più concitati, si rivelano poco intuitivi. Il modo migliore per gestirli sarebbe una croce digitale, proprio come quella che appare sul controller di Xbox 360, che del resto è supportato al 100% da un'apposita opzione. Lo stesso discorso vale per altre azioni banali, quali il cambiamento del rateo di fuoco e la selezione delle granate. Detto ciò, sarebbe assurdo condannare *Vegas 2* per questo

SALUTE DI FERRO

In *Vegas 2* bastano pochi proiettili per essere uccisi (o anche un singolo colpo di cecchino). Quando si è feriti, però, è sufficiente stare al riparo per qualche secondo per recuperare al 100% la propria salute.

GIOCARE ONLINE
Il gioco online è un aspetto importante di Vegas 2, che non ci è stato possibile testare al momento della stesura di questa recensione a causa dell'assenza di altri appassionati sui server. Non appena questi ultimi si popoleranno, lo descriveremo nel dettaglio nel Next Level, a partire dalle modalità cooperative e arrivando a quelle competitive.

GIOCABILITÀ IN OSTAGGIO

Durante la campagna single player, capiterà spesso di imbattersi in dei civili da proteggere. Sono spaventati, caotici e indifesi, e salvarli dai terroristi può rivelarsi molto impegnativo. La loro presenza rende gli scenari più vividi ed emozionanti, dando un tocco di imprevedibilità ad alcune missioni. Ai livelli di difficoltà più elevati, alcune situazioni in cui la protezione dei civili è irrinunciabile potrebbero rivelarsi frustranti, ma la soddisfazione che si ottiene effettuando un operazione di salvataggio impeccabile vi ripagherà di tutte le fatiche.

SOLO UN GRAFFIO
I vostri commilitoni non sono immortali e possono finire a terra, se messi in condizioni troppo difficili. Sarà possibile salvarli di persona o inviare un soldato a praticare le cure d'emergenza: in entrambi i casi, la salute verrà ripristinata completamente.

Sbirciando con il dispositivo ottico, è possibile assegnare i bersagli principali ai commilitoni.

peccato veniale. La struttura del gioco, pur strizzando l'occhio alle console, rimane sopraffina e fa dimenticare questi piccoli "nei" con una profondità assolutamente invidiabile. La raffinatezza delle missioni, la varietà degli scenari e il ritmo serrato della narrazione sono un vero e proprio cocktail letale, che con tutta probabilità vi terrà incollati alla sedia fino a che non avrete completato la campagna principale. *Rainbow Six Vegas 2* si rivela soddisfacente anche sotto il profilo tecnico, grazie a una grafica all'avanguardia e a un sonoro di alta qualità. L'Unreal Engine 3 è stato implementato al meglio e su PC si riescono a impostare risoluzioni più elevate rispetto alla versione console del gioco. Il livello di dettaglio e i modelli poligonali sono più realistici che mai e gli effetti che regolano le luci, le esplosioni e il fumo sono assolutamente verosimili. Lo stesso discorso vale per il rumore delle armi, campionato ad arte, per il parlato e per gli altri effetti sonori. A patto di avere un PC abbastanza potente (con un processore ad almeno 3 GHz, 2 MB di RAM e una scheda 3D in grado di gestire gli Shader Model 3), l'ultima fatica di Ubisoft Montreal si rivelerà un'esperienza audiovisiva entusiasmante, all'altezza del suo eccellente sistema di gioco.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Ago 07, 9
Sempre da Ubisoft, un altro convincente FPS tattico a squadre.

Rainbow Six Vegas, Gen 07, 8
Il primo episodio della serie ambientato a Las Vegas. È disponibile anche in versione budget.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://rainbowsixgame.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB (Shader Model 3), 7 GB HD, DVD**
- Sist. Cons. **CPU 3,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Ritmo eccellente
- Ottimo design dei livelli
- Buona profondità tattica

- Salvataggi automatici
- Elementi di gioco da console
- Poco innovativo

Un seguito spettacolare, che riesce nel difficile compito di migliorare il suo predecessore sotto ogni punto di vista. Non ci sono innovazioni significative, ma l'esecuzione è così curata, che non ci si può assolutamente lamentare.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	DESIGN DELLE MAPPE
8	8	9	8	8	9





Le ombre e gli effetti di illuminazione sono stati usati in maniera magistrale, rendendo l'atmosfera credibile e spettacolare.



Le città pullulano di vita e risultano decisamente caotiche: il luogo ideale per borseggiatori e tagliagole.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED

Futuro e passato nella lama di un assassino.

IN ITALIANO

Assassin's Creed **è stato interamente tradotto in italiano e mette in campo un piacevole doppiaggio delle voci nella nostra lingua. La qualità è decisamente elevata, sebbene qualche personaggio minore non sia espressivo come avremmo voluto.**



IN un mercato come quello dei videogiochi, affollato da seguiti o remake più o meno ufficiali dei soliti titoloni, fa piacere notare che qualche sviluppatore, ogni tanto, si arma di coraggio e cerca la novità. E non parliamo solo dei piccoli capolavori indipendenti come *Audiosurf*, ma anche di grandi produzioni come *Assassin's Creed*, da molti osannato alla sua prima apparizione sulle console Xbox 360 e PlayStation 3.

Pur con qualche mese di ritardo, il gioco di Ubisoft è finalmente arrivato anche su PC, portando con sé alcune innovazioni, come quattro nuove missioni e una serie di migliorie tecniche relative, soprattutto, all'Intelligenza Artificiale. A questo si aggiungono alcuni piccoli ritocchi, probabilmente realizzati tenendo conto delle critiche di chi aveva già acquistato *Assassin's Creed* per console: per fare un esempio, una volta visitata una delle città, è possibile raggiungerla con un clic, senza necessariamente sobbarcarsi il lungo (e spesso noioso) viaggio a piedi o a cavallo.

Sotto il profilo grafico, abbiamo il supporto alle DirectX 10, ma non aspettatevi chissà quale strabiliante effetto grafico in più: gli stessi programmatori ci tengono a sottolineare che le ultime librerie di Microsoft sono state sfruttate per migliorare la fluidità del gioco e non per aggiungere chicche visive. Ciò non significa che i requisiti di sistema di *Assassin's Creed* siano contenuti. Diciamo, però, che una scheda DirectX 10 di fascia bassa (come le Radeon HD 2600 o le GeForce 8600) lo farà girare discretamente (a risoluzioni basse), a dispetto della poca potenza della GPU. A questo aggiungiamo che, pur non avendo un joypad, il controllo da tastiera è decisamente accettabile, anche se decisamente meno intuitivo, soprattutto prima di prendere la dovuta confidenza.

L'idea di base di *Assassin's Creed* è interessante e non certo scontata: grazie a un bizzarro dispositivo, il protagonista è costretto a rivivere le esperienze di un suo antenato per far luce su alcuni eventi e praticamente tutto il gioco è ambientato nel 1191 (verso la fine della terza crociata). Nei panni di un membro della setta degli Assassini, dovrete superare una serie di missioni esplorando gigantesche città, eliminando alcuni scomodi personaggi e sfruttando la folla per mimetizzarvi.
Un approccio di tipo stealth, per certi versi, ma elegantemente legato a un mondo aperto in stile *Grand Theft Auto*. Proprio come nel capolavoro di Rockstar Games, potrete dilettarvi nel risolvere una serie di missioni secondarie, nel ricercare degli oggetti (niente anacronistici pacchetti speciali, ma più adeguate croci e bandiere) e nello scalare torri da cui avere una visione d'insieme dei dintorni.

> **"Uno degli aspetti più intriganti è l'esplorazione delle zone alte della città"**

In *Assassin's Creed*, uno degli aspetti che abbiamo trovato più intriganti, almeno all'inizio, è proprio l'esplorazione delle zone alte della città: il protagonista Altair

NIENTE OBIETTIVI

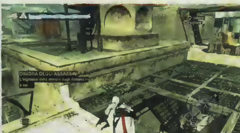
Il gioco non prevede alcuna modalità online, ma questo è ovvio data la natura del titolo. Purtroppo, al contrario di quanto accadeva con la versione Xbox 360, non è previsto il supporto al servizio Live for Windows, eliminando di fatto gli Obiettivi.

AL TROTTO O AL GALOPPO?

Per muovervi da una città all'altra, potrete sfruttare di uno dei tanti cavalli che si trovano fuori dalle mura. Teoricamente, ciò dovrebbe velocizzare gli spostamenti, ma per qualche motivo i programmatori hanno implementato tale possibilità in maniera stravagante. Lanciando il cavallo al galoppo, attirerete l'attenzione delle guardie, finendo spesso a doverle sconfiggere o a trovare un nascondiglio per attendere il cessato allarme (perdendo tempo). Se bisogna trottare lentamente per tutto il tragitto, dov'è il vantaggio del quadrupede quale mezzo di trasporto?







IL SALTO DELLA FEDE

Per finire *Assassin's Creed* al 100%, sarà necessario trovare croci e bandiere sparse per tutta l'area di gioco, ma anche scalare tutte le torri di osservazione. Almeno all'inizio, tali scalate saranno decisamente esaltanti e spettacolari.



Scalare sarà decisamente semplice, ma attenti a non farvi notare dalle guardie, che reagiranno prontamente.



Una volta giunti in cima, vi potrete godere il superbo panorama, evidenziando sulla mappa alcune delle missioni secondarie.



Per tornare tra le strade userete una comoda quanto spettacolare scorciatoia.





I gruppetti di devoti in preghiera sono segnati sulla mappa: seguiteli e sfruttateli quando volete far perdere le vostre tracce o infilarvi in luoghi altrimenti inaccessibili.



Prima di gettarsi nella missione, suggeriamo sempre di eliminare silenziosamente le guardie sui tetti, aprendo così una comoda via di fuga per svanire dopo l'assassinio.

si può arrampicare un po' ovunque, risultando addirittura più agile dei protagonisti di *Prince of Persia* e *Mark Ecko's Getting Up* messi insieme. Basterà premere il tasto destro del mouse e la barra spaziatrice per vederlo scalare agilmente muri apparentemente lisci. Talvolta, sarà necessario muoverlo lateralmente per trovare gli appigli corretti, ma in pochi istanti si arriverà alla cima dell'edificio, dove usando la funzione Occhio d'Aquila si scopriranno le zone calde della città, quelle in cui sarà necessario intervenire. Giunti alla "vetta", si rimarrà estasiati dallo splendido panorama, ma ancor di più dalla "discesa". Per quest'ultima non bisognerà ripercorrere i propri passi, bensì prendere la scorciatoia più comoda. I programmatori l'hanno definita "il salto della fede" e mai termine fu più azzeccato: premete un tasto e vedrete il protagonista gettarsi nel vuoto, fino ad atterrare immancabilmente su un carro pieno di fieno, che avrà il duplice scopo di attutire la caduta e di nasconderlo alla vista delle guardie (probabilmente allarmate per averlo visto inerpicare come un climber). Cosa ci facciano tutti quei provvidenziali ripari sotto ogni torre non ci è dato di sapere, ma tutto sommato la questione non è particolarmente rilevante. Naturalmente, *Assassins's Creed* non è solo un simulatore di scalata e, per quanto i tetti siano uno dei terreni su cui vi muoverete più spesso, dovrete anche mettere in conto di spostarvi fra le strade della città in molte occasioni. Aggirandovi fra la folla darete meno nell'occhio che saltando da un tetto all'altro; inoltre, potrete sfruttare la gente come copertura, confondendovi fra i numerosi passanti. Alcuni di questi vi daranno volentieri una mano, se vi dimostrerete loro alleati.

JOYPAD PER TUTTI

In *Assassin's Creed*, il sistema di controllo tramite tastiera funziona in maniera più che dignitosa, ma vi consigliamo ugualmente l'impiego di un buon joypad, in particolare quello di Xbox 360. Viene automaticamente riconosciuto e aiuta a immergersi maggiormente nel gioco, soprattutto durante i combattimenti, quando l'uso della semplice tastiera non è galvanizzante come si vorrebbe.

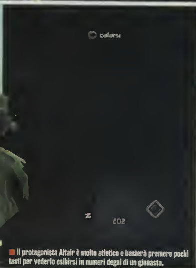
UN VERO E PROPRIO PELLEGRINAGGIO

In *Assassin's Creed* potrete attraversare alcune tra le città che hanno fatto la storia del Medio Oriente: Gerusalemme, Damasco, Masyaf e Acri. E non sono certo dei minuscoli borghi. Se aggiungiamo le zone limitrofe, anche quelle esplorabili, la mappa si dimostra decisamente immensa.



Arrampicarsi è molto divertente, ma così facendo finirete per attirare l'attenzione su di voi.





Il protagonista Altair è molto atletico e basterà premere pochi tasti per vederlo esibirsi in numeri degni di un ginnasta.



MIGLIORIE INTERESSANTI

Rispetto alle versioni per console, quella PC di *Assassin's Creed* offre alcuni vantaggi che ce la fanno preferire. Non parliamo solo delle risoluzioni raggiungibili (scheda 3D permettendo, arriverete anche a 2560x1600), bensì dell'Intelligenza Artificiale migliorata, che ora impone una maggiore attenzione al giocatore quando questi cerca di nascondersi dopo aver portato a termine una missione. Su PC, gli avversari tendono a non perdervi d'occhio e, per sfruttare una copertura, dovrete essere molto lontani dai loro sguardi. Le zone meno affollate dei sobborghi sono più pericolose, perché è più difficile confondersi con la gente rispetto a quanto avveniva su console. Infine, abbiamo apprezzato la possibilità di viaggiare a piacimento fra le città già visitate, risparmiando i lunghi viaggi cui ci aveva abituato l'incarnazione su console.

Se vedrete qualche cittadino infastidito dalle guardie, potrete infatti estrarre le armi e liberarlo dall'impiccio, sapendo che, se riuscirete a sopravvivere, potrete poi contare sulla popolazione. Quest'ultima vi aiuterà principalmente in due modi: bloccando e tenendo lontani eventuali inseguitori, oppure permettendovi di mescolarvi ai devoti in preghiera, che hanno accesso anche a zone riservate, altrimenti raggiungibili solo a suon di botte (e facendo saltare la copertura).

Inizialmente, *Assassin's Creed* intriga parecchio. L'atmosfera e l'ottima narrazione tengono incollati allo schermo e, sebbene alcune voci in italiano non siano incisive come ci piacerebbe, il doppiaggio è innegabilmente ben realizzato. Ci si dimentica presto di seguire la trama principale per dedicarsi all'esplorazione delle città e dei loro dintorni (attraversabili anche a cavallo). Ci si muove lentamente per non farsi notare, rimanendo colpiti da come i cittadini reagiscano e commentino qualsiasi nostra azione (chiedendosi il perché di tanta fretta se si corre, o criticando aspramente il nostro operato quando si inizia a scalare una struttura). E se i cittadini si limitano alle parole, le guardie (i tetti pullulano di sentinelle) non ci penseranno due volte a usare le maniere

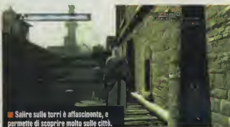
"Sembra tutto bellissimo, e per qualche ora lo è"

forti, inseguendo Altair con le spade sguainate, lanciandogli sassi e frecce e arrampicandosi fino a raggiungerlo. A quel punto, l'unico modo di sfuggire sarà sfruttare qualche carro di fieno o alcuni terrazzi dotati di veranda per celarsi alla loro vista, ma non sarà sempre banale. Se nella serie *GTA* bastava infilarsi dentro un garage per ripulire la fedina penale e fregare i poliziotti, in *Assassin's Creed* la questione è stata gestita in maniera più credibile, con avversari decisamente più furbi che, se vedono il protagonista nascondersi nel fieno, non esitano a punzecchiarlo con lame lunghe e affilate. Sarà quindi fondamentale far perdere le proprie tracce in mezzo alla folla, o prendere una certa distanza dai nemici prima di sfruttare questi banali quanto efficaci nascondigli.

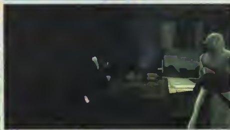
I rifugi saranno in ogni caso più utili durante le missioni secondarie. In quelle principali, infatti, l'azione si interromperà una volta raggiunto l'obiettivo, permettendovi di salvare ed evitandovi rocambolesche fughe, almeno nella maggior parte dei casi. Se gli obiettivi facoltativi saranno simili fra loro, a quelli principali è stata dedicata più attenzione quanto a varietà, alternando momenti stealth a sezioni molto frenetiche e spettacolari.



I combattimenti sono spettacolari da vedere, ma avremmo preferito un sistema di controllo leggermente più complesso.


Salire sulle torri è affascinante, e permette di scoprire molto sulle città.





I COMBATTIMENTI
Il sistema di combattimento include, inizialmente, solo un numero limitato di armi e di mosse, tanto che nelle prime fasi gli scontri sembrano banali e ripetitivi. Man mano che si prosegue, però, Altair impara nuove tecniche e si equipaggia con armi aggiuntive, e ciò rende l'esperienza più piacevole. In ogni caso, gli scontri sono sì spettacolari, ma anche relativamente facili e presto ci si rende conto che le migliori strategie per vincere si basano sull'uso continuato di un paio di mosse.



Le traversate a cavallo rischiano di venire presto a noia: andando al galoppo, si attira l'attenzione delle guardie, e trottere per lunghe distanze non è proprio esaltante.

Sembra tutto bellissimo e per qualche ora lo è. Il problema è che, digerita la scorpacciata di grafica spettacolare, i limiti della struttura di gioco iniziano a venire a galla. Il sistema di controllo dei combattimenti, per esempio, che pur arricchendosi pian piano di nuove mosse, risulta piuttosto semplice e poco profondo. Pur considerando questo un dettaglio tutto sommato secondario rispetto al resto dell'esperienza, la ripetitività è invece un problema non da poco. Visitare nuove città e ottenere armi e abilità non basterà a far sparire la fastidiosa sensazione di continuare a ripetere continuamente le stesse azioni. A quel punto, solo la curiosità di sapere come andrà a finire la vicenda riuscirà a far proseguire i giocatori più fissati (o quelli con parecchio tempo a disposizione).

Sia chiaro, *Assassin's Creed* non è un brutto gioco, ma sembra quasi un ottimo demo che mostra parecchio potenziale inespresso. In un certo senso, abbiamo visto accadere lo stesso con *Splinter Cell*, che però con il susseguirsi dei capitoli ha saputo rimediare ai propri difetti di gioventù. Non è da escludere che Ubisoft decida di proseguire e migliorare anche la saga di Altair, ma non ci sono annunci ufficiali a riguardo.

Se volete giocare ad *Assassin's Creed*, in ogni caso, ricordate che serve un buon PC: un veloce processore dual core e 2 GB di RAM, uniti a una discreta scheda video DirectX 10, sono il minimo sindacale per assicurarsi un'esperienza decente. Se desiderate il massimo dettaglio e le alte risoluzioni, invece, aggiungete alla lista una GPU di ultima generazione, come la GeForce 8800 GT.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

GTA San Andreas, Lug 05, 9
Il capolavoro di Rockstar Games offre un mondo enorme e "vivo", da esplorare in piena libertà.

Prince of Persia: I Due Troni, Gen 06, 9
Se adorate le acrobazie e i combattimenti e le atmosfere da fiaba, *Prince of Persia* è il gioco d'azione che fa per voi.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **interno** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://assassinscreed.it.ubi.com/experience/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sist. Cons. **CPU Dual Core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 10, joypad**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera splendidamente ricreata
- Realizzazione tecnica impeccabile
- Ottima narrazione

- Decisamente ripetitivo
- Mancano gli Obiettivi
- Sistema di combattimento migliorabile

Ubisoft ha sfornato un gioco potenzialmente interessante, tecnicamente splendido e per molti versi intrigante. La ripetitività, però, è un limite non da poco e tutte le acrobazie di Altair e i panorami spettacolari non bastano a superarlo con successo.

7 1/2

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
9	8	7	6	8	8

I testi raccolti contengono molti indizi, che dovremo identificare e "sottolineare" con un pennarello virtuale.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DARKNESS WITHIN IN PURSUIT OF LOATH NOLDER

Gli spostamenti tra i vari luoghi in cui indaghiamo avvengono tramite una mappa dell'immaginaria regione di Wellsmoth.

I mostri di H.P. Lovecraft generano terrore, enigmi e... frustrazione.

IN INGLESE

Al momento, *Darkness Within* è disponibile solo in inglese. Una buona conoscenza di questa lingua è indispensabile per giocare, giacché per risolvere i numerosi enigmi è spesso indispensabile esaminare pagine e pagine di testi. Gli sviluppatori hanno già pubblicato la patch 1.02, che aggiunge alcune opzioni grafiche ed elimina un paio di bug che potevano portare il giocatore a bloccarsi irrimediabilmente.

SONO molti i videogiochi ispirati alle opere letterarie di Lovecraft, il maestro dell'horror americano, ma non tutti possono dirsi riusciti. *Darkness Within*, una classica avventura punta e clicca con visuale in prima persona, è senz'altro tra i più interessanti.

La trama si svolge nell'autunno del 2011, ma, sebbene collocata leggermente nel futuro, non presenta elementi fantascientifici o tecnologie avanzate. Al contrario, se si escludono alcuni oggetti tipici dell'era contemporanea (telefoni cellulari e "personal organizer"), le atmosfere ricordano gli Anni '20 e '30 in cui i racconti di Lovecraft erano ambientati.

Tutto ha inizio, appropriatamente, nel manicomio in cui il nostro protagonista, il detective di polizia Howard E. Loreid, è stato rinchiuso dopo una serie di eventi misteriosi: l'avventura si dipana attraverso un lungo flashback in cui viene narrato come il poveretto si sia ritrovato in tale spiacevole situazione.

Incaricato di rintracciare un uomo in fuga e sospettato di omicidio, tale Loath Nolder (a sua volta detective), Howard si trova pressoché subito calato in un mondo di incubi. E lo intendiamo in senso letterale, dal momento che la prima sequenza dell'avventura vera e propria è una scena che pare scaturire dalle peggiori visioni di *Silent Hill*. Lentamente e con pazienza, il poliziotto ricostruisce le inquietanti attività di Nolder e lo strano percorso che lo ha condotto a essere un sospettato. Contemporaneamente, però, "qualcosa" che sembra essere stato risvegliato dalle indagini di Howard stesso pare ora "avvicinarsi a lui", manifestandosi dapprima nei sogni, quindi, gradualmente, sempre più nella realtà. Ma è davvero la realtà quella in cui Howard si sta muovendo, o è solo un progressivo e inspiegabile stato di delirio che sta facendo assumere al mondo intorno al poliziotto contorni sempre più allucinanti?

Darkness Within utilizza un paio di meccanismi di gioco interessanti, anche se non del tutto originali e riusciti. Il primo è un semplice "pennarello virtuale" con cui sottolineare passaggi che ci appaiono importanti nei documenti che troviamo. Individuando un brano corretto, l'elemento più importante in esso contenuto diverrà "un'idea" nella mente di Howard (di questo secondo meccanismo parleremo

"Utilizza un paio di meccanismi di gioco interessanti"

tra poco). Il problema è che, talvolta, ci siamo imbattuti in testi che contenevano elementi apparentemente importanti per i quali, però, non vi era riscontro, mentre gli "indizi" erano nascosti in passaggi (almeno a nostro avviso) secondari. La trovata è comunque azzeccata e necessita, probabilmente, solo di una migliore calibrazione.

Il secondo meccanismo è quello delle "idee" nel cervello di Howard, che ci ha richiamato alla memoria *Jonathan Danter – Nel Sangue di Giuda*. Durante l'avventura, il nostro protagonista (oltre ai normali oggetti) raccoglie indizi di vario tipo: visivi, uditivi, testuali e perfino olfattivi (come uno strano "profumo speziato" che aleggia in un luogo ove è accaduto qualcosa di particolarmente orrendo). Essi vengono elencati nell'inventario e possono essere – letteralmente – "combinati" per trarre delle conclusioni. Ad esempio, l'indizio "profumo speziato" unito a "ricetta per allucinogeno" potrebbe produrre la soluzione "la visione è stata causata da residui di una droga allucinogena lasciata sul luogo". Si tratta, anche in questo caso, di una trovata che necessita di qualche perfezionamento, ma assai interessante. Considerando che gli sviluppatori prevedono che *DW* sia il primo titolo di una trilogia, non vediamo l'ora di verificare come sapranno

LAMPI DI PAURA

Una domanda fondamentale per un gioco con ambientazione lovecraftiana è: *Darkness Within* fa davvero paura? La risposta è molto. Non, a nostro avviso, quanto *Scratches*, ma *DW* utilizza un approccio diverso al "brivido": i momenti spaventosi non sono numerosi, ma tutti intensi e inaspettati. Il risultato è un perenne clima di paranoia, sottilmente alimentato dallo splendido sonoro del gioco (una collezione di rumori inspiegabili, tonfi inaspettati, cigolii che potrebbero avere più di una spiegazione e altre spiacevolezze audio assortite). Tali sensazioni sono particolarmente forti nelle sequenze "oniriche" di cui la trama è punteggiata, e durante le quali un episodio spaventoso potrebbe nascondersi, letteralmente, dietro ogni passo; ma anche ascoltare la raccolta di nastri registrati da un investigatore dell'occulto durante le sue ricerche sarà un'esperienza snervante – soprattutto se decideremo di viverla di notte, con le luci spente e solo il monitor a illuminare la stanza.



ACQUISTARLO

Darkness Within può attualmente essere acquistato solo su siti online come Play.com, al prezzo di 23,99 euro per l'edizione confezionata (al momento, non esiste la possibilità di comprarlo via download digitale). La scatola dovrebbe però giungere ufficialmente sugli scaffali europei intorno al 15 maggio 2008.

■ Il sonoro del gioco è davvero ben realizzato, e ascoltare delle misteriose tracce audio sarà un'esperienza snervante.

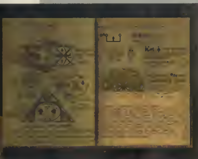
■ Le case "deserte" non dovrebbero essere piene di cigolii e rumori inspiegabili...

LA SCELTA DELLA SFIDA

All'inizio di ogni partita di *Darkness Within*, il giocatore deve decidere a quale livello di difficoltà affrontare l'avventura. A livello "Standard" sono disponibili suggerimenti per tutti gli enigmi, e si può chiedere al PC di evidenziare automaticamente le parti importanti dei documenti raccolti. A livello "Detective" sono disponibili solo gli indizi, e unicamente dopo un certo lasso di tempo (durante il quale il giocatore deve risolvere, senza assistenza, l'enigma che lo blocca). Infine, il livello "Senior Detective" esclude qualunque tipo di assistenza ed è consigliato ai giocatori più esperti.

RAGGI GAMMA

Un problema che abbiamo avuto con la grafica di *Darkness Within* è che, talvolta, alcuni oggetti e parti dell'ambientazione tendono a confondersi con gli sfondi; e non stiamo parlando di entità di pochi pixel, ma anche di elementi di dimensioni ragguardevoli. Se riscontrate tale difetto, potete risolverlo aumentando leggermente il valore di Gamma dal pannello delle opzioni: perderete qualcosa delle atmosfere lugubri del gioco, ma i dettagli risalteranno di più.





■ Oltre che oggetti, dall'inventario possiamo esaminare e "combinare" anche indizi e riflessioni.

migliorarlo e renderlo più funzionale. Ottima, in compenso, è la qualità letteraria dei numerosi testi (messaggi, libri, traduzioni di antichi manoscritti) che andranno esaminati durante il gioco: lo stile è molto evocativo e, come ogni buona pagina scritta, riesce spesso a suscitare più emozioni delle immagini. Altrettanto buoni sono la sceneggiatura, il sonoro e il doppiaggio: al momento, testi e voci sono solo in inglese, ma tutti i dialoghi sono accompagnati da sottotitoli – sempre nella lingua d'Albione. Purtroppo, dobbiamo riscontrare come la grafica non sia allo stesso livello. Le atmosfere dei luoghi, come scritto, hanno un sapore "antico" che ci riporta indietro di un secolo, ma le ambientazioni, dopo un po', tendono a essere monotone e poco creative. L'universo dei Miti non necessita di PC e motori grafici di ultima generazione, ma "solo" di bravi artisti dotati di una fantasia adeguatamente malata. In tal senso, *DW* appare un po' scialbo.

Darkness Within non è un gioco strettamente riservato ai cultori delle avventure grafiche, grazie anche al fatto che presenta tre livelli di difficoltà. In quello più facile, il giocatore riceve abbastanza aiuti da riuscire a procedere nel gioco senza troppi problemi, mentre il livello più difficile (l'unico che dovrebbe essere preso in considerazione dagli appassionati del genere) porterà all'ebollizione anche i cervelli più allenati. Selezionandolo, dovrete attendervi una ventina di ore di gioco.

A prescindere dal livello scelto, *Darkness Within* è dedicato a chi ama la lettura, l'esplorazione e il predominio dell'atmosfera sulla grafica; inoltre, una buona conoscenza della lingua inglese è assolutamente fondamentale. Se le vostre capacità di concentrazione sono così basse da non riuscire a farvi seguire neppure il filmato introduttivo di *The Witcher*, allora è meglio che cerchiate i vostri brividi in giochi maggiormente orientati all'azione, come *Dark Corners of the Earth* di Bethesda.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Apr 06, 7½
Da Bethesda un "sunto" dei migliori racconti di Lovecraft, con punto di vista in prima persona, azione e tensione.

Scratches – Graffi Mortali, Giu 06, 8
Una tradizionale avventura punta e clicca davvero paurosa, in cui uno scrittore di romanzi horror investiga sui segreti di un'antica magione.

Info ■ Casa **Zoetrope Interactive** ■ Sviluppatore **Lighthouse Entertainment** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.zoetropeint.com/In/lneng.htm**

Specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, Scheda grafica compatibile DX 9.c, 1,1 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 RAM, Scheda audio SoundBlaster X-Fi**
- Multiplayer **No**

■ Trama ricca e ben scritta
■ Buon doppiaggio e ottimi effetti sonori
■ Tre livelli di difficoltà

■ Graficamente scialbo
■ Il sistema di "idee" non è ben calibrato
■ Alcuni rompicapi molto facili

Un'avventura punta e clicca ben scritta e molto paurosa, che immerge il giocatore nello spirito delle opere horror di H.P. Lovecraft. Alcuni meccanismi di gioco originali sono interessanti, ma non del tutto a punto.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
5	8	5	8	8	7



Una micidiale carica di cavalleria pesante: da sole, se lanciata al momento e verso la posizione giusta, può decidere le sorti di un'intera battaglia.



Un momento della battaglie di Falkirk, in cui le formazioni di picchieri scozzesi rimasero isolate e incapaci di reagire al tiro dei micidiali archi inglesi e gallesi. La mappa di gioco è molto accurata.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

XIII CENTURY

La guerra ai tempi dei cavalieri.

DISTRIBUZIONE ONLINE E NEI NEGOZI

***XIII Century* è già disponibile online via Digital Delivery, su siti come GamersGate (www.gamersgate.com). Il prezzo è di 39,90 euro e il gioco è completamente in inglese. Tuttavia, vi consigliamo di aspettare la fine di maggio, quando uscirà la versione italiana di Blue Label, completamente tradotta e in vendita a 29,90 euro.**

ANCHE se è difficile individuare il periodo più sanguinoso in assoluto della Storia, il Medioevo europeo può concorrere senza grandi problemi per questo dubbio primato: con i Musulmani a sud, dalla Spagna alla Grecia, e i Mongoli a est, i sovrani europei trovavano anche il tempo di massacrarsi a vicenda per il controllo delle zone più ricche del Vecchio Mondo, come il nord della Francia o la pianura padana.

XIII Century è uno strategico in tempo reale ambientato proprio in questo periodo e spazia geograficamente dal conflitto tra Scozia e Inghilterra alle battaglie tra Teutonici e Russi, a quelle tra Mongoli e Ungheresi. Il metodo più semplice per descriverlo è: "un *Medieval II: Total War* senza mappa strategica". Il gioco presenta sei campagne, che di fatto sono una serie di cinque battaglie ciascuna, in ordine più o meno cronologico. Ecco, quindi, che la "campagna" francese prevede Tagliacozzo e Benevento, mentre quella inglese passa per Falkirk, contro William Wallace (l'eroe scozzese di "Braveheart"). Non avrete nessun controllo sulla "preparazione" dello scontro: le posizioni di partenza, lo schieramento e le unità di cui disporrete ricalcheranno, grossomodo, l'ordine di battaglia reale (con qualche piccola licenza, ma decisamente meno importante di quelle prese da Creative Assembly nelle sue battaglie storiche). Dopodiché, quando inizierà la pugna, potrete comandare ogni unità (o gruppo di unità) esattamente come nelle battaglie di *Medieval II*: basterà cliccare su una di esse e poi su dove vorrete spostarla, e questa si muoverà seguendo la strada più veloce.

Il motore grafico tridimensionale di *XIII Century* è molto accurato, pur se piuttosto pesante. Confrontato con quello di *Medievol II*, però, mostra qualche lacuna. Per esempio, le variazioni tra i trenta cavalieri di una stessa unità si limitano alla livrea sullo scudo, i cui elementi sono i medesimi ma mischiati casualmente. Spesso succede che i soldati si muovano all'unisono e vedere mezza unità che alza la lancia nello stesso momento è poco realistico.

Al contrario, la battaglia in sé è molto più strategica di qualsiasi scontro di *Medieval II*. Solitamente, all'inizio la vostra fazione sarà in netto svantaggio sia numerico, sia di posizione; quindi, dovrete capire come sfruttare al meglio le diverse formazioni e - soprattutto - il terreno. Per esempio, in un combattimento contro gli Ungheresi, la nostra cavalleria era in netto svantaggio numerico e di qualità: accettando lo

> **"Le campagne russe e mongole sono decisamente stuzzicanti"**

scontro frontale, che si sarebbe svolto tra due boschi impenetrabili alla cavalleria, l'esito sarebbe stato certamente negativo. Abbiamo dovuto arretrare la linea di cavalleria e, contemporaneamente, richiamare delle riserve dalle ali per poi concentrarle dietro e sui fianchi della linea nemica. E non è finita qui. Nessuna battaglia di *XIII Century* si risolve infatti con una carica, ma in fasi successive: dopo aver massacrato l'avanguardia ungherese, abbiamo dovuto raccogliere i superstiti al centro e mandarli dietro la fanteria in movimento contro le nostre ali, rimaste senza supporto di montati per la manovra precedente. Risolto questo "problema", restavano ancora da eliminare le forze nemiche posizionate su una collina, da cui due formazioni di arcieri bersagliavano i

SALVATAGGI BATTAGLIERI

***XIII Century* ha una caratteristica che, da sola, merita una menzione speciale: è possibile salvare durante le battaglie, cosa che per esempio non è consentito fare in *Medieval II*. È una peculiarità molto utile, soprattutto prima di tentare una carica di cavalleria o una manovra aggirante, che se condotta con scarso tempismo può portare rapidamente alla sconfitta.**



CINQUE CAMPAGNE, PIÙ UNA BONUS

Come abbiamo scritto, le campagne di *XIII Century* sono cinque (ricordiamo che per "campagna" intendiamo cinque battaglie da affrontare in un certo ordine, che non hanno collegamenti fra loro se non la fazione "protagonista"): Inghilterra, Francia, Germania, Russia e Mongoli. In più, è presente una "campagna bonus" che permette di combattere delle battaglie "sparse" con altre fazioni, in cui potrete cimentarvi solo dopo aver "completato" le altre campagne.









I campi di battaglia sono realizzati con molta cura a hanno ua impatto reale sull'andamento dello scontro: avere i fianchi coperti da un bosco aiuta il morale, oltre a evitare ua assalto sul fianco.



Ogni unità è identificata non solo da un vasto numero di "statistiche", ma anche da un'icona che fa capire se si tratta di fanteria pesante, arcieri o cavalieri.

INGHILTERRA VS TEUTONICI

In *XIII Century* esiste un "editor" che consente di combattere degli scontri di pura fantasia. Purtroppo, non è possibile modificare il campo di battaglia (la scelta è tra una ventina "standard") ma avrete modo di scegliere il tipo di truppe che schiererete tra quelle storicamente disponibili alle fazioni scelte per il combattimento. In questo modo, è possibile ricreare scontri mai visti, come Inglesi contro Teutonici in una piana francese.





Il dettaglio grafico è molto elevato, anche su meno raffinato di quello visto la *Medieval II*, a al "costo" di una pesantezza grafica esagerata.

MOTORE PESANTE

Il motore grafico di *XIII Century* è piuttosto pesante: su un computer di fascia alta (CPU quad core con GeForce 8800 e 1 GB di RAM) se la cava magnificamente, ma su PC meno potenti i rallentamenti sono piuttosto marcati. Per esempio, con una ATI 3870 il gioco è sceso sotto i 25 FPS.

nostri uomini, protette da picchieri davanti e da dei dirupi sul lati.

Il bello di *XIII Century* è che se conoscete la Storia e siete appassionati di tattiche militari scoprirete che non solo sono utili, ma spesso necessarie: mandare gli arcieri allo sbaraglio contro la cavalleria è una mossa suicida, mentre proteggerli con formazioni chiuse di fanteria pesante li rende un'arma micidiale. A questo, dovete aggiungere che, essendo gli sviluppatori dell'Est europeo, sono presenti campagne e battaglie poco note e difficilmente contemplate in giochi per PC di questo tipo. Le campagne russe e mongole, da questo punto di vista, sono decisamente stuzzicanti, anche perché gli eserciti affrontatisi in quelle lotte spietate per l'Est Europa erano mobilissime armate di cavalleria.

Se *XIII Century* avesse incluso una modalità di campagna su mappa, sarebbe stato un temibile avversario per *Medieval II*. Purtroppo, le battaglie separate una dall'altra (la seconda battaglia di una campagna non risente dell'esito della prima, dovrete solo vincere, anche facendo sopravvivere una sola unità) rende le campagne poco coinvolgenti. Inoltre, alcune battaglie sono costruite come dei "puzzle", in cui dovrete capire cosa fare come in un gioco a enigmi – in uno scontro, in particolare, è stato fondamentale comprendere l'ordine con cui attaccare delle unità nemiche separate tra loro.

Se siete degli appassionati di Storia militare e non vi spaventa l'idea di applicare ciò che avete letto nei libri militari in un gioco molto evoluto, troverete in *XIII Century* uno strategico tatticamente più accurato di *Medieval II*. Altrimenti, potreste annoiarvi dopo poche battaglie, che sono decisamente più complesse di quelle viste in titoli simili.

Paolo Paglianti 

IN ALTERNATIVA...

Medieval II: Total War, Dic 06, 9
Il miglior compromesse tra strategia e tattica, molto più "giocoso" di XIII Century, ma anche decisamente più accessibile.

Civilization 4 Complete, Nov 05, 9
Se preferite la strategia di alto livello e a turni, Civilzation rimane il titolo più appagante. Nella sezione Giochiamo spendendo Poco, troverete la recensione della versione che comprende tutte le espansioni.

Info ■ Casa **1C** ■ Sviluppatore **Unicom Game Studios** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99 (download digitale), € 29,90 in scatola (e in italiano)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.basiliskgames.com/book1.htm

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Uno degli strategici più "strategici" mai realizzati
- Ordine di battaglia e schieramenti storici e precisi
- Stimolante e profondo

- Sono presenti "solo" battaglie
- Alcuni scontri sono molto complessi
- Motore grafico pesante

XIII Century **è uno strategico particolareggiato e denso di sfide, con una trentina di battaglie ricreate splendidamente e in modo molto accurato. Purtroppo, sarà apprezzato soprattutto da chi divora pane e libri di arte militare, riuscendo un po' indigesto agli altri.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	BATTAGLIE STORICHE	MULTIPLAYER
8	8	7	7	8	7


Un gruppo di soldati ben preparato può demoralizzare e sconfiggere un nemico numericamente superiore.


Nel gioco è presente un ciclo giorno/notte, anche se la sua funzione è semplicemente estetica.

GENERE: GESTIONALE STORICO

IMPERIUM ROMANUM

Una nuova opportunità per l'aspirante "Caesar".

IN INGLESE

Imperium Romanum **è al momento disponibile solo in edizione inglese, e non sono state annunciate versioni nella nostra lingua. Gli sviluppatori, sul sito ufficiale, assicurano che la scatola del gioco è già "disponibile in alcuni paesi europei", ma non specificano quali. Per quanto riguarda l'Italia, al momento la soluzione migliore è acquistarlo via download digitale dal sito Gamersgate (www.gamersgate.com), al prezzo di 39 euro. L'alternativa è di tenere d'occhio i negozi per un eventuale importazione parallela.**

IL genere dei gestionali storici sembra non conoscere età: i giochi in cui veniamo posti a capo di un insediamento del mondo antico (o dell'era medievale) hanno indubbiamente un proprio fascino e sui nostri dischi fissi c'è sempre spazio per un nuovo rivale di *Caesar IV* o de *I Figli del Nilo*, se presenta novità interessanti.

È questo il caso di *Imperium Romanum*, di Kalypso, un titolo forse non rivoluzionario (si posiziona saldamente sulla scia di *Caesar IV*), ma con un paio di elementi che lo rendono unico. La struttura di gioco resta assai classica. Partendo da una delle tre modalità che descriveremo più avanti, il giocatore inizia con un appezzamento di terreno, un capitale di partenza espresso in "sesterzi" (monete dell'epoca romana) e, talvolta, un nucleo più o meno piccolo di complessi urbani già pronti. Il suo scopo è costruire nuove strutture (civili e militari), in modo da garantire ai coloni romani della regione riparo (con le case), mezzi di sussistenza (acqua, cibo) e, man mano che l'abitato si evolve, beni più sofisticati quali stoffe, armature per i soldati, gioielli, eccetera. Questi beni vengono prodotti in edifici appositi e necessitano di materie prime che possono essere raccolte nella regione (come il legno) o prodotte in altri edifici.

Dal momento che i nostri coloni virtuali si spostano materialmente sulla mappa dalle loro abitazioni ai posti di lavoro, impiegando tempo prezioso, uno dei primi problemi è dunque organizzare l'abitato così che case, centri di produzione e servizi siano posizionati in modo da massimizzare il più possibile la produttività degli abitanti. Intanto, sarà anche necessario impegnarsi per prevenire o rimediare a disastri quali crimine, incendi ed eventuali invasioni di barbari. Se il nostro ruolo di responsabile della città è svolto come si deve, il popolo sarà felice, arriveranno nuovi coloni (e sesterzi nelle nostre casse grazie alla tassazione), e riusciremo a espandere ulteriormente la città.

All'inizio di ogni partita si può scegliere tra tre modalità di gioco. Quella Storica consiste, essenzialmente, in una serie di scenari collegati che ci portano dalla fondazione di Roma (nel 509 A.C. secondo *Imperium Romanum*), al momento del suo massimo splendore nel 120 D.C. Il viaggio tra questi due capisaldi ci fa attraversare, in ordine cronologico, scenari in cui siamo incaricati di edificare e gestire alcune tra le più importanti città dell'impero, come Genoa, Capua, Alexandria, Hadrianopolis e Pompeii. La seconda modalità, denominata Roma, ci pone direttamente al comando della capitale nel momento del suo massimo sviluppo. Davanti a noi si stende una città vasta e già, in buona parte, ben strutturata, ma ovviamente piena di problemi e di guai di natura imprevista, e il nostro compito è garantire prosperità e sicurezza per i suoi abitanti, favorendo al tempo stesso l'ulteriore sviluppo della metropoli. Infine, la modalità Scenario permette di scegliere immediatamente una qualsiasi delle mappe della modalità Storica, ignorando l'ordine cronologico.

"Un gestionale storico solido e non molto difficile"

Imperium Romanum, come abbiamo scritto, non rivoluziona il genere dei manageriali storici, "limitandosi" a introdurre qualche novità e a offrire uno sguardo panoramico sulla storia dell'epoca. Tra le prime vi è il maggiore risalto all'importanza delle operazioni militari nella fase di sviluppo e controllo di un territorio: la presenza di tribù di barbari è indicata sulla mappa da accampamenti di varie dimensioni e questi nemici rappresentano sia una minaccia costante (grazie ai distruttivi attacchi che le loro orde sferrano contro le nostre città), sia un freno all'espansione nei territori da essi controllati.

Interessante è anche la possibilità di pescare fino a tre "missioni" alla volta da un mazzo di "tavolette" virtuali (è con questa parola che il gioco indica una carta-missione). Le tavolette possono contenere obiettivi obbligatori (ovvero, necessari per superare lo scenario) o opzionali (utili comunque per migliorare

VIAGGIO PER LA STORIA

A rendere ancora più interessante l'escursione nel passato rappresentata dalla modalità di gioco Storica, ci sono le informazioni e i commenti che accompagnano ogni mappa (degni di un documentario di History Channel), oltre al fatto che i diversi scenari offrono sfide "uniche" (e di difficoltà diversa) in base alle caratteristiche geografiche e ambientali della zona (fertilità del terreno, presenza di corpi d'acqua più o meno vasti, forza e livello di ostilità delle tribù barbariche, eccetera). Per fare un esempio, quando nella mappa di Pompeii ci si accorge che una grossa montagna lì vicino ha iniziato a emettere fumo, al giocatore verrà immediatamente il dubbio se non sarebbe stato meglio edificare la città da un'altra parte.





SEPTIMA LEGIO

Il reclutamento e lo schieramento in battaglia delle unità militari, in *Imperium Romanum*, è relativamente semplice. Costruendo particolari edifici, quali caserme per la fanteria, stalle e centri di addestramento per gli arcieri, il giocatore ottiene la possibilità di addestrare una (e una sola) squadra di soldati per edificio: per esempio, una legione di fanteria per una caserma, o uno squadrone di cavalleria per una stalla. L'edificio "supporta" la sua squadra costruendo per essa armi e corazze, ma solo se rifornito di materie prime adeguate (come legno per le frecce, tessuti o metalli per le corazze e così via). Le squadre vengono mosse in battaglia "piantando" sulla mappa uno stendardo che indica loro dove andare, e possono assumere varie formazioni – alcune favorevoli alla difesa, altre all'attacco. Se una squadra subisce troppe perdite o viene demoralizzata (il valore del suo morale è sempre indicato su schermo, e dipende da fattori come la preparazione militare o il fatto di essere bombardati da frecce) fuggirà verso il proprio "edificio di appoggio", qui, recupererà il morale e otterrà dei rimpiazzi – venendo però sottratta per diverso tempo al controllo del giocatore.





La modalità di gioco Roma ci pone alla guida della capitale dell'Impero al suo massimo splendore.



L'unica opzione diplomatica contro i barbari è: distruggere o essere distrutti.

le condizioni del centro civico) – ma, un po' come le carte del "Monopoli", alcune, quando pescate, causano disastri naturali, conferiscono bonus inaspettati o danno consigli particolarmente utili.

Complessivamente, *Imperium Romanum* è un buon titolo per gli appassionati del genere, grazie anche a un'interfaccia utente funzionale e a una buona scelta di opzioni strategiche, ma che ci lascia con due perplessità. Innanzitutto, la parte militare non sembra essere stata sviluppata appieno e il giocatore dispone di poche opzioni di controllo delle truppe. Mentre l'intento dei progettisti era, probabilmente, quello di non trasformare il gioco in uno strategico in tempo reale, a nostro avviso controlli più simili a quelli di un RTS per le truppe ne avrebbero reso l'uso maggiormente funzionale, permettendo di concentrarsi meglio sugli altri aspetti dello sviluppo cittadino.

In secondo luogo, il livello di microgestione delle attività civiche è ridotto al minimo. Di solito, questa è una bella notizia (il giocatore non deve correre a svegliare personalmente il garzone di un fornaio per produrre cibo, mentre orde di barbari stanno incendiando il Foro), ma le città di *IR* tendono a "autogestirsi" ottimamente, lasciando talvolta il giocatore senza – letteralmente – nulla da fare. Il che è rilassante (è sempre bello guardare gli altri lavorare mentre ce ne stiamo in panciolle, fossero pure omini virtuali), ma diluisce un po' i momenti in cui dobbiamo intervenire materialmente e compiere qualche scelta strategicamente interessante.

Per tale ragione, ci sentiamo di consigliare *Imperium Romanum* ai principianti del genere, piuttosto che ai veterani, oppure a chi è in cerca di una bella escursione nella Storia antica, completa di incendi e battaglie, senza essere coinvolto in troppi grattacapi.

Vincenzo Beretta



IMPERIUM

La versione pubblicata di *Imperium Romanum*, e su cui abbiamo basato la nostra recensione (la 1.01.118) presenta alcuni problemi tecnici. Il più grave è che il gioco ha la tendenza a bloccarsi durante la fase di avvio, indicando un "problema con la grafica 3D" e suggerendo di "installare i driver più recenti per la propria scheda video". Purtroppo, tale suggerimento si è rivelato inutile sia con la versione 169 dei driver ForceWare di NVIDIA, sia con la versione 8.3 dei Catalyst AMD/ATI – i più aggiornati al momento in cui andiamo in stampa. Abbiamo notato che il problema si manifesta più spesso se si sceglie una qualità grafica elevata e un'alta risoluzione dello schermo. Se, con le opzioni da voi selezionate, il programma si bloccasse regolarmente, potrete provare a riportare tutte le opzioni grafiche al minimo cancellando manualmente il file options.ini dalla cartella in cui avete installato il gioco.

IN ALTERNATIVA...

Caesar IV, Dic 06, 8
L'ultima puntata della venerabile serie di "manageriali cittadini" storici introduce la grafica 3D e migliora la giocabilità della parte gestionale.

Civcity: Roma, Ago 06, 7
Un altro gioco in cui dobbiamo costruire una città romana ingannevolmente semplice, nasconde un'inaspettata profondità strategica.

Info ■ Casa **Kalypso Media** ■ Sviluppatore **Haemimont Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.imperium-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHZ, S12 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, connessione a Internet per il download**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro
- Tre modalità di gioco
- Molti dettagli storicamente accurati
- Numerose opportunità strategiche

Contro
- Qualche bug nella versione pubblicata
- Tutorial inadeguato
- Parte militare poco sviluppata

Un gioco storicamente accurato che, a differenza di altri manageriali cittadini, considera, anche se un po' superficialmente, la parte fondamentale che ha la guerra nell'espansione di un popolo. Peccato per qualche bug di troppo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	STRATEGIA
7	6	7	8	8	8

Per muoversi da uno scenario all'altro, basta cliccare la frecce visualizzata sullo schermo.

L'inventario è visualizzato in maniera discreta sulla parta alta del monitor: una scelta abbastanza funzionale.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

AGON: IL CODICE DEL MISTERO

Prima tappa: Londra. I misteri di *AGON* partono dalla vecchia Europa.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto, ma non doppiato, in un discreto italiano per quanto riguarda dialoghi, testo a schermo e manuale.

IN ALTERNATIVA...

AGON: The Lost Sword of Toledo, Mag 08, 6½
Se proprio non riuscite ad aspettare l'edizione italiana della quarta avventura della serie *AGON*, potete acquistare la versione inglese, tramite download.

Broken Sword: L'Angelo della Morte, Nov 06, 7½
Un classico delle avventure grafiche, la serie *Broken Sword* da sempre strizza l'occhio al mistero, senza farsi mancare una buona dose di ironia.

QUELLA **di *AGON* è una serie formata da quattordici episodi che ruotano attorno alle avventure di Samuel Hunt, un professore del British Museum che, dopo aver ricevuto una misteriosa lettera e un frammento di un codice antico, si imbarca in un lungo viaggio che lo porterà ai quattro angoli del pianeta.**

Ogni episodio del gioco vede il protagonista recarsi in una città diversa: i primi tre capitoli sono *London Scene*, *Adventures in Lopland* e *Pirates of Modogoscar* e sono tutti contenuti in un'unica edizione dal titolo *Il Codice del Mistero*. La versione in inglese della quarta avventura, invece, *The Lost Sword of Toledo*, è già disponibile tramite download dal sito GamersGate.com: ne trovate la recensione nella pagina successiva.

L'idea di fondo su cui si basa l'intera trama è l'esistenza di certi misteriosi giochi da tavolo, i cui segreti sono custoditi, da generazioni, da alcune selezionate famiglie. Starà al professore scovarle e liberarle dalla maledizione che grava sulla loro stirpe, cimentandosi anche nelle sfide proposte dai suddetti giochi. Dal punto di vista strutturale, tutti e tre gli episodi di *AGON* condividono la visuale in prima persona e la possibilità di muoversi attraverso ambienti predefiniti, in cui guardarsi intorno liberamente. Gli enigmi sono abbastanza classici e prevedono anche l'inserimento manuale di codici e password tramite una tastiera virtuale. Le tre avventure proposte devono essere obbligatoriamente affrontate in sequenza e la loro longevità è abbastanza variabile. Se pensate di trovarvi di fronte a "tre giochi in uno, infatti, vi sbagliate, poiché la durata degli episodi è sicuramente inferiore alle aspettative. Per completare *London Scene* impiegherete meno di

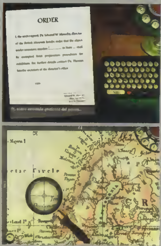
"La durata dei tre episodi è inferiore alle aspettative"

tre ore, mentre per gli altri capitoli sarà necessario, di volta in volta, sempre un po' di impegno in più.

Rispetto a *The Lost Sword of Toledo*, vale la pena segnalare un maggior ritmo di gioco, che non soffre della presenza di dialoghi infiniti da cui non è possibile sfuggire. I primi capitoli di *AGON* hanno alle spalle alcuni anni, cioè i quattro/cinque che separano la data di uscita del gioco e la sua recente pubblicazione in Italia. Eppure, nonostante una grafica datata (i cui limiti si notano durante le scene d'intermezzo), il gioco riesce a rivelarsi un'avventura "vecchia scuola" discreta e divertente, grazie a enigmi che vanno oltre il semplice "usa x con y".

AGUZZA L'INGEGNO, PROF.

Per risolvere gli enigmi che richiedono il ritrovamento di codici segreti, numeri, eccetera, non è sufficiente scovare gli indizi, ma è necessario saperli interpretare. Ecco due esempi: per compilare nel modo giusto il primo documento avrete bisogno di un certo numero di informazioni, ottenibili spulciando registri e diari. Una volta beccati i dati giusti, essi andranno inseriti sfruttando la tastiera virtuale sulla destra.
Allo stesso modo, dopo aver scoperto le coordinate geografiche della vostra prima tappa, dovrete prendervi la briga di individuarle con precisione sulla cartina del vostro ufficio sfruttando la lente d'ingrandimento.



Elisa Leanza 

Info ■ Casa **Kalypso Media** ■ Svil **Private Moon Studios** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.agongame.com/indextmc.html

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Trama accattivante
- Enigmi interessanti
- Buona interfaccia

- Grafica migliorabile
- Longevità variabile
- Mancanza di originalità

I primi tre episodi delle peripezie del professor Hunt lasciano discretamente soddisfatto qualsiasi appassionato di avventure grafiche. Gli enigmi sono ben studiati, la trama incuriosisce e l'idea di affrontare tutti e quattordici i capitoli previsti non può che rivelarsi interessante.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	6	7	6	7	7

■ Il filo conduttore della serie sono dei misteriosi giochi da tavolo, i cui segreti vengono custoditi dalle famiglie che incontreremo nel corso dell'avventura.



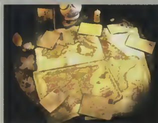
■ L'interfaccia di gioco è abbastanza comoda e consente di interagire facilmente con l'ambiente.

BUONO A SAPERSI

Le opzioni video del gioco non permettono d'impostare la risoluzione dello schermo. Pertanto, qualora doveste avere dei problemi con il vostro monitor, basterà impostare la modalità finestra dal menu delle opzioni. Ma come fare se, all'avvio del gioco, lo schermo diventa nero impedendovi di accedere alle voci del menu? Facile: chiudete il gioco, andate nella cartella d'installazione (dovrebbe essere ProgrammiAGON Toledo) e aprite con Blocco note il file Agon.ini. Modificate la riga FullScr=true in FullScr=false, salvate e riavviate il gioco.

EXTRA

Dal menu principale, accederete alla sezione "Extra Features" che contiene, oltre ai riconoscimenti del gioco, le voci Dorothy's Table e Memories. La prima fornisce delle notizie interessanti sul viaggio del professore narrate attraverso la corrispondenza con la moglie; la seconda riassume brevemente i punti salienti delle vicende narrate nei tre capitoli precedenti.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

AGON: THE LOST SWORD OF TOLEDO

Secondo appuntamento per la quarta avventura del professore Samuel Hunt.

LA matematica è sempre stata il vostro forte, ma proprio non riuscite a capire il sibillino occhiello di questa recensione? Niente paura, non avete perso qualche rotella: la serie *AGON* (di cui sono previsti ben quattordici episodi) è stata pubblicata, sinora, in due edizioni.

La prima, *AGON: Il Codice del Mistero*, comprende i tre capitoli iniziali della serie, mentre la seconda è dedicata esclusivamente al quarto episodio *AGON: The Lost Sword of Toledo*. Il protagonista è il professore Samuel Hunt, recatosi nella città di Toledo per risolvere l'immancabile manciata di misteri che coinvolgono l'arresto di un ragazzo innocente e numerosi segreti di famiglia.

Come il suo predecessore, *The Lost Sword of Toledo* è un'avventura grafica con visuale in prima persona a 360 gradi. Ciò significa che il protagonista si muoverà fra i vari ambienti passando da una schermata predefinita all'altra, pur mantenendo la capacità di guardarsi in giro tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse e spostando il puntatore sullo schermo. Oltre a garantire una maggiore libertà d'azione, ciò permette anche di apprezzare la buona grafica del gioco, che propone ambienti credibili e curati nei dettagli. La trama è discretamente interessante, pur non risultando nulla di eccezionale.

> **"Un ritmo più sostenuto avrebbe giovato"**

Purtroppo, nonostante sia concessa l'opportunità di impostare la velocità di gioco, l'impossibilità di saltare i dialoghi (prima di passare alla frase successiva è necessario che il personaggio abbia finito di pronunciare la precedente) rallenta sensibilmente il ritmo dell'azione, che pare svolgersi sospesa nel tempo. A proposito di tempo, è utile sapere che occorreranno almeno quindici ore per portare a termine l'avventura, che può essere affrontata sia in modalità facile, sia difficile. Gli enigmi, alternano soluzioni abbastanza evidenti ad altre più complesse, che mettono in causa diversi fattori e personaggi. Impossibile, dunque, tirare a indovinare: per riuscire a venire a capo di alcuni segreti, occorre impegnarsi a raccogliere tutte le informazioni necessarie per elaborare la soluzione. Non possiamo fare a meno di notare, però, che capita anche di ripetere alcune azioni troppe volte, andando avanti e indietro da un luogo all'altro, prima di ottenere quel che si sta cercando.

Nel complesso, *The Lost Sword of Toledo* va a rimpolpare le file delle avventure grafiche, offrendo un'esperienza di gioco discreta, ma non imperdibile. La presenza di personaggi più carismatici e un ritmo più sostenuto avrebbero senz'altro giovato, ma chi ha apprezzato i primi capitoli della serie non si lascerà sfuggire il quarto.

Elisa Leanza 

IN INGLESE

Il gioco è doppiato e sottotitolato in inglese. Per comprendere al meglio l'avventura, quindi, è necessaria un'infarinatura della lingua d'oltremanica. *The Lost Sword of Toledo*, al momento, è acquistabile tramite download digitale sul sito www.gamersgate.com

IN ALTERNATIVA...

AGON: Il Codice del Mistero, Mag 08, 6½
La precedente edizione delle avventure del professore Hunt contiene i primi tre capitoli dell'avventura, ed è disponibile in italiano, in versione confezionata distribuita da Blue Label.

Nostradomus – L'ultima profezia, Feb 08, 7
Enigmi e indagini che spaziano dall'astrologia alla scienza, per un'avventura in costume ambientata al tempo di Caterina de' Medici.

info ■ Casa **Kalypso Media** ■ Sviluppatore **Private Moon Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.agongame.com/maintoledo.html**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 32 MB, connessione Internet per il download**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB**
- Multiplayer **No**

- ■ Grafica discreta
- ■ Enigmi interessanti
- ■ Buona Interfaccia

- ■ Mancanza di ritmo
- ■ Personaggi anonimi
- ■ Dialoghi infiniti

Peccato per la lentezza del susseguirsi degli eventi. Il tentativo degli sviluppatori di proporre un ritmo di gioco "sospeso nel tempo" sfocia facilmente nella noia, se non si riesce a essere coinvolti appieno dalla trama. Per il resto, un gioco consigliato agli appassionati del genere.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	6	6	6	7	7

IN ITALIANO

Hard To Be A God arriva sugli scaffali dei negozi italiani racchiuso in una bella confezione metallica, e tradotto per quanto concerne dialoghi, menu e manuale. In lingua inglese resta il corposo parlato, che si distingue per una qualità più che discreta. Valida, tutto sommato, anche la traduzione, seppur non esente da qualche sgradevole scivolone.

■ Prevalere in battaglia richiederà un sapiente ricorso alla barra spaziatrice, che gestisce le parate.



■ *Hard To Be A God* si caratterizza per l'inventario capiente e ben gestito.

GENERE: GDR/AZIONE

HARD TO BE A GOD

Nelle tenebre di un Medioevo eterno, è la conoscenza a distinguere le divinità dagli uomini.

QUANDO L'ABITO FA IL MONACO

L'arte del travestimento non può mancare tra le competenze di un agente imperiale. Acquisendo almeno cinque capi di vestiario di una medesima categoria, ci si potrà camuffare, a patto di trovarsi distanti da occhi indiscreti. Tra i ruoli previsti figurano il brigante, l'aristocratico e il monaco.

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, 8½
Il più degno tra gli eredi di *Diablo*, allegato a GMC di febbraio. Tra ciclopi e chimere, un'emozionante scalata all'Olimpo.

The Witcher, Dic 07, 9
Radici letterarie anche per il capolavoro di CD Projekt, inarrivabile quanto a classe: *The Witcher* coglie l'essenza del vero gioco di ruolo.

LA casa di produzione russa Akella è parsa, nel corso degli ultimi mesi, intenzionata a investire seriamente nella riproposizione ludica delle opere firmate dai fratelli Strugatzki; dopo *Galactic Assault*, ecco un nuovo titolo ambientato nel "Noon Universe", peculiare creazione dei due autori di fantascienza.

Stiamo parlando di *Hard To Be A God*, sviluppato da Burut. In ossequio all'illustre retaggio letterario, le premesse narrative sono decisamente intriganti: un misterioso pianeta, simile al nostro, ma imprigionato in una sorta di eterno Medioevo sociale e tecnologico, viene raggiunto in gran segreto da alcuni agenti della progredita Terra, incaricati di studiare i nativi e, eventualmente, assisterli nello sviluppo.

Ignaro della faccenda, il personaggio da noi interpretato, una giovane spia al servizio dell'Impero di Estor – è opportuno ricordare come non sia consentita alcuna personalizzazione iniziale del protagonista – si trova ad affrontare una ragnatela di intrighi e colpi di scena, la cui narrazione rappresenta l'aspetto più curato del gioco.

Una trama solida e non lineare, dunque, che si inserisce nella cornice di un GdR d'azione dal ritmo blando, centrato sul dialogo e l'indagine ben più di quanto ci si aspetterebbe da un esponente del genere. D'altro canto, il prodotto russo, pur risultando a tratti indubbiamente profondo, resta lontano dalla multiforme raffinatezza di *Neverwinter Nights 2* (con l'espansione *Mask of The Betrayer*) e di *The Witcher*. Il ventaglio delle scelte a nostra disposizione raramente si discosta, infatti, dalle tre alternative classiche di corruzione, persuasione e violenza.

> **"È un GdR d'azione dal ritmo blando"**

Che ci si trovi in sella a un destriero oppure appiedati, le contese armate vengono gestite in maniera piuttosto elementare, sulla base di sequenze di colpi inframmezzate dagli occasionali attacchi speciali. Complici l'impacciato sistema di controllo e la povertà di opzioni che governa la crescita del nostro alter ego, tali sezioni di combattimento risultano poco convincenti e mal inserite nel contesto generale, quasi si trattasse di uno svogliato tributo all'etichetta "action" del titolo.

ALABARDE E FUCILI LASER

Hard To Be A God vanta un impianto narrativo di pregio, ben più complesso della consueta vicenda di contorno cui ci hanno abituato i giochi di ruolo d'azione. La nostra missione prevederà, inizialmente, l'assassinio del console Arata, agitatore ostile all'Impero.
Nel contempo, però, ci troveremo a rinvenire una serie di indizi riguardanti il destino del nobile Rumata, scomparso poco dopo la rivolta di Arata e ritenuto da molti un demone o, addirittura, una divinità. Tutto ciò mentre il paese sarà attraversato da fremiti di fanatismo religioso, e una misteriosa società segreta sembrerà possedere tecnologie inimmaginabili.. A fronte di quest secondarie spesso banali, la trama principale viene raccontata attraverso dialoghi ben scritti, sebbene piuttosto "pilotati" quanto a risposte possibili.



Egualmente incapace di esaltare si rivela la realizzazione grafica, impreziosita da qualche discreto effetto di luce, ma debole quanto a modelli e texture, nonché afflitta da fastidiosi fenomeni di compenetrazione dei poligoni. Più rosea la situazione per quanto concerne il sonoro, che si avvale di musiche non spiacevoli e di un doppiaggio all'altezza della situazione.

In definitiva, *Hard To Be A God* patisce la mancanza di un'identità definita: poco caratterizzato sul fronte degli scontri e troppo "leggero" per emergere tra i giochi di ruolo, brilla di luce propria solo in quanto esperienza narrativa longeva e originale.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Nobilis/Akella** ■ Sviluppatore **Burut** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.hardtobeagod.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

■ Ambientazione curata e inusuale
■ Trama ben narrata
■ Vasta selezione di armi e armature

■ Sistema di abilità elementare
■ Combattimenti non esaltanti
■ Graficamente misero

Dalla Russia giunge, questa volta, una bella storia accompagnata da una struttura di gioco onesta. *Hard To Be A God* non è un'opera da deprecare: semplicemente, si pone a cavallo fra due generi, rivelandosi incapace di eccellere in almeno uno di essi.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	TRAMA
5	7	6	8	7	8

6½

■ Il comparto grafico è sostanzialmente lo stesso dell'originale *Tiberium Wars*.

■ La modalità Conquista Globale rappresenta il fiore all'occhiello di questa espansione.

ESPANSIONE CONSERVATIVA

A parte l'interessante modalità Conquista Globale, *L'Ira di Kane* non presenta rivoluzioni particolari nella struttura portante di *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Oltre alla campagna single player, è possibile combattere nella modalità Schermaglia (ci sono mappe per tutti i gusti ed è consentito regolare l'Intelligenza Artificiale a proprio piacimento), sfidarsi in LAN o via Internet contro i fan della serie e personalizzare la propria armata.



IN ITALIANO

L'Ira di Kane è completamente tradotto nella nostra lingua: scatola, manuale, testo a video e parlato sono in italiano. Una nota di merito per il doppiaggio, davvero apprezzabile.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMMAND & CONQUER 3: L'IRA DI KANE

Il profeta è tornato e il pianeta Terra non sarà più lo stesso!

DOPO il prevedibile successo di *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, EA non ha perso tempo e ha messo subito in cantiere una prima espansione campione.

Sconfessando la tendenza attuale (*Down of War – Soulstorm, Compony of Heroes: Opposing Fronts e Supreme Commander: Forged Allionce*), *L'Iro di Kane* non è un prodotto "stand alone" e per giocarci è necessario avere installato *Tiberium Wars*.

Cosa hanno preparato di appetitoso i ragazzi del team EA Los Angeles per conquistare nuovi e vecchi adepti? Il piatto è decisamente succulento: innanzitutto, è stata sviluppata una robusta campagna single player composta da 13 missioni e imperniata sul ritorno del profeta, quel Kane storico capo della Fratellanza del Nod. Il giocatore si troverà a vivere una vicenda che si estenderà per oltre 20 anni, a cavallo tra la seconda e la terza guerra per il Tiberium. La narrazione si svolgerà attraverso l'uso di spettacolari sequenze animate (in alta definizione) e l'ausilio di un cast hollywoodiano: partecipano a questa produzione la bella Natasha Henstridge (ve la ricordate nel film "Species"?), Carl Lumbly (direttamente dalla serie "Alias" di J.J. Abrams) e l'immancabile Joseph D. Kucan, l'uomo che ha prestato il volto a Kane in tutta la serie *Command & Conquer*. Le missioni, sulla carta, appaiono ben diversificate tra loro, con molteplici obiettivi primari e secondari da completare: si inizia scatenando una rivolta nelle favelas di Rio, fino a recuperare il prezioso manufatto Tacitus. *L'Iro di Kone* introduce sei nuove sotto fazioni ai tre schieramenti in lotta tra loro (GDI, Fratellanza del Nod e alieni Scrin), ognuna equipaggiata con armi esclusive e unità specifiche. Le basi e le armate al vostro comando saranno completamente personalizzabili; a tal proposito, segnaliamo l'aggiunta di alcune mega unità dotate di una potenza di fuoco semplicemente devastante.

> **"Il pezzo forte è la modalità Conquista Globale"**

Il pezzo forte di questa espansione rimane, però, la modalità Conquista Globale, ovvero "giochiamo *Command & Conquer 3* in versione Risiko". Il pianeta Terra è stato suddiviso in una serie di territori e, come nel famoso gioco da tavolo, bisognerà spostare truppe, accumulare risorse, attaccare o difendersi dalle forze nemiche.

Pur se i filmati sono di buona fattura e ottimamente recitati, resta il fatto che le tredici missioni che compongono la campagna de *L'Iro di Kone* sono piuttosto altalenanti: alcune si dimostrano convincenti, altre sembrano semplici schermaglie poco ispirate. E per un'espansione che punta tutte le sue carte sul single player non è proprio il massimo.

Raffaello Rusconi 

RED ALERT 3

Nella confezione de *L'Ira di Kane* troverete anche il codice esclusivo per iscrivervi alla beta dell'atteso *Command & Conquer: Red Alert 3*, che comincerà il prossimo settembre.

IN ALTERNATIVA...

Dawn of War Soulstorm, Apr 08, 8
L'ultima espansione della serie *Dawn of War* aggiunge due nuove razze e una tonnellata di mappe da provare in multiplayer, nell'oscuro futuro di "Warhammer 40.000".

Supreme Commander: Forged Alliance, Nat 07, 8½
La pnma espansione dell'RTS di Gas Powered Games nesce nell'impresa di migliorare l'originale *Supreme Commander*.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA LA** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

Specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DVD-ROM, 6 GB HD, *C&C 3***
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Filmati spettacolari
- Nuove unità
- Modalità Conquista Globale

- Campagna single player un po' altalenante
- I.A. da migliorare
- Multiplayer identico all'originale *C&C 3*

L'Ira di Kane **è sostanzialmente un discreto pacchetto aggiuntivo. La modalità Conquista Globale in stile "Risiko" è davvero intrigante, ma la campagna single player necessiterebbe di qualche ritocco. Rimane un prodotto consigliato ai fan del mitico Kane.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	8	8	7	7	7



Il ducato di Milano, che deve la sua fedeltà al Sacro Romano Impero, è una buona scelta per buparare a giocare senza troppe complicazioni.



La "mappa delle nazioni" mostra le principali potenze europee; ognuna è organizzata in ducati e, questi ultimi, sono a loro volta suddivisi in contee.

IN INGLESE

Per il momento, *Deus Vult* è disponibile solo in download digitale dal sito Gamersgate (www.gamersgate.com) al costo di 10,20 euro, e unicamente in lingua inglese. L'espansione richiede di avere l'originale *Crusader Kings* installato sul disco fisso. Chi non possiede il primo gioco può acquistarlo sullo stesso sito, sempre in download digitale, per 10,20 euro – oppure vedere se è ancora possibile trovarlo tra le "offerte" in qualche negozio.

OGNI UOMO È UN'ISOLA

Deus Vult introduce più possibilità di gestire la nostra famiglia. Per esempio, quando ci nasce un figlio possiamo educarlo personalmente, inviarlo presso una corte amica (alienandoci parte della sua lealtà, ma permettendogli di acquisire abilità utili cui, altrimenti, non avrebbe avuto accesso), educarlo in un monastero (magari prospettando per lui una carriera nel clero) e così via. I personaggi hanno modo di forgiare amicizie e inimicizie "per la vita", nonché di assumere uno o più tra i 18 nuovi "tratti caratteriali" che personalizzano le figure più importanti del gioco. Per esempio, i musulmani possono ora essere Sciiti o Sunniti; altri tratti riguardano la personalità del nobile (Timido, Testardo, Romantico, Pragmatico, Romantico...) mentre altri ancora la sua salute fisica (Cieco, Sterile ...)



GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

CRUSADER KINGS – DEUS VULT

Molto materiale e nuovi bug per il "simulatore dinastico" di Paradox.

NEL corso degli anni, Paradox si è distinta come la "regina" dei gestionali storici – grazie a titoli come *Europa Universalis II* e *Victoria*.

Alla qualità dei progetti, però, è quasi sempre corrisposto un beta-testing inadeguato, con il risultato che molti giochi hanno avuto bisogno di una lunga teoria di patch prima di esprimere al meglio le proprie potenzialità.

Uscito nel 2004, *Crusader Kings* era uno strategico che ci metteva a capo di una delle famiglie feudali europee tra l'XI e il XVI secolo. Bello ma frustrante (e spesso poco realistico), *CK* ci faceva partire come re (sovrano di una nazione), duca (governatore di una vasta provincia) o conte (la carica più umile: capo di una o più "contee" – le aree più piccole in cui era divisa la mappa di gioco), con l'obiettivo di forgiare un destino glorioso per la nostra famiglia – il tutto senza trascurare pestilenze, invasioni e l'occasionale crociata. Un po' strategico, un po' gioco di ruolo, *CK* richiedeva non solo di gestire le terre affidateci, ma anche la nostra stessa famiglia, organizzando matrimoni di convenienza, sfruttando al meglio i tratti caratteriali di figli, spose e fratelli, e mettendo in atto l'assassinio a fini politici.

Deus Vult è la prima espansione per *CK* e ha lo scopo di sistemare l'originale, sviluppandone finalmente le grandi potenzialità. L'interfaccia è stata migliorata e un maggior numero d'informazioni è ora disponibile sulla mappa o a un semplice clic

> **"Avrebbe potuto essere l'espansione che tutti sognavano"**

del mouse. Dal punto di vista della simulazione storica, *DV* propone un più realistico impatto delle complicazioni legate alla religione, e un buon esempio è che gli eserciti cristiani non possono più entrare in terre governate da musulmani senza scatenare una guerra.

Al tempo stesso, le penalità al "prestigio" che si subiscono quando si scatena un conflitto percepito come "ingiusto" sono molto più severe (in *CK*, un giocatore poteva diventare la persona più odiata del mondo annettendosi una dozzina di regni cristiani, e quindi "farsi perdonare" con una serie di crociate contro i musulmani – realizzando così, in modo ben poco verosimile, un vasto impero). La diplomazia beneficia di un "valore" che definisce le relazioni tra stati in una scala tra -200 e 200, mentre un sistema simile quantifica quanto i nostri vassalli ci siano fedeli. A rendere più interessante il tutto, arrivano nuovi eventi, una revisione del sistema di combattimento, l'eventualità di rivolte, e altre chicche.

Deus Vult, così, avrebbe potuto essere l'espansione che tutti sognavano. Peccato che i bug nella versione uscita (la 2.0) raggiungano il consueto "livello-Paradox" (in particolare, i crash di sistema sono frequentissimi) e che la prima patch (la "2.1beta") sia addirittura riuscita nell'impresa di rovinare il sistema dei salvataggi. Ciò non toglie che *Crusader Kings* + *Deus Vult* sia uno dei giochi di strategia più affascinanti apparsi sul nostro PC in tempi recenti. Non possiamo far altro che recarci nella cappella di famiglia e pregare che Paradox sappia, una volta di più, metterci una pezza.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Medieval II: Total War, Dic 06, 9
Un eccellente Mod, curiosamente intitolato *Deus Lo Vult*, introduce in questo splendido strategico medievale gli stessi "problemi familiari" su cui è centrato *Crusader Kings*.

Europa Universalis II, Mar 02, 8
A nostro avviso, è ancora il migliore della serie, e l'ultimo salvataggio di *Crusader Kings* può essere importato come inizio per una partita. GMC Budget lo ha allegato nel numero di gennaio 05.

Info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Paradox Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 10,20** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

Specifiche tecniche

- Sis. Min. **CPU 450 MHz, 128 MB RAM, scheda grafica 4 MB, *Crusader Kings*, Internet per scaricarlo**
- Sis. Cons. **CPU 1 GHz, 2 GB RAM, scheda 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Più profondo e, al tempo stesso, semplice da gestire
- Storicamente più accurato
- Nuovi tratti e relazioni per i personaggi

- La solita torma di bug tipica di Paradox
- I.A. discreta, ma non eccellente
- Curva di apprendimento ripida

Un gioco di strategia storico che avrebbe meritato di più, se Paradox fosse stata attenta sotto il versante tecnico. Un *Deus Vult* completamente ripulito dai bug potrebbe conquistare un punto aggiuntivo nel voto finale, per gli appassionati.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
5	5	6	8	7	6

■ Il fuoco navale si rivelerà prezioso per ammorbidire le posizioni particolarmente tenaci.

L'EPICA DELLE TRINCEE

Pur rifacendosi ad operazioni avvenute nel corso del secondo conflitto mondiale, *Sudden Strike 3* trasmette sensazioni molto simili a quelle associate, nell'immaginario collettivo, alla Grande Guerra. Pur essendo presenti mezzi corazzati e aviazione, il peso della battaglia graverà, principalmente, sulle spalle degli umili fanti, costretti a conquistare trincea dopo trincea al prezzo di tremende perdite. Per quanto adatto alla tipologia di operazioni proposte – la serratissima battaglia per Iwo Jima, per esempio – un sistema del genere risulta, alla prova dei fatti, solo raramente stimolante. Gli sviluppatori Fireglow sembrano aver preso fin troppo alla lettera l'ammonimento dell'illustre connazionale Tolstoj, a detta del quale "il tempo e la pazienza sono gli attributi dei grandi guerrieri"



■ Sulle spiagge della Normandia, schiere dei nostri militi andranno, impavidamente, incontro a morte sicura.

IN ITALIANO

Sudden Strike 3 giunge nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano. Unicamente le voci delle truppe restano in lingua nazionale. La recitazione, nel complesso, non si distingue per enfasi. Resta discreta, invece, la traduzione. Consigliamo, peraltro, di prestare attenzione a patch e aggiornamenti in corso d'opera, rintracciabili all'indirizzo www.suddenstrike.com.



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

Accantonata la leggendaria guerra lampo, resta il tedio della battaglia d'attrito.

Il nome *Sudden Strike*, ne siamo certi, non mancherà di attirare l'attenzione dei nostri lettori più "ferrati" in materia di strategici. La serie targata Fireglow è stata in grado di ritagliarsi una solida nicchia all'interno del panorama RTS, proponendo una struttura forse grezza, ma corposa e imponente.

Quanto ci veniva offerto era un fragile e non sempre ineccepibile equilibrio di meccaniche, equilibrio che il terzo capitolo, purtroppo, tende a spezzare del tutto.

Sudden Strike 3 si presenta come uno strategico in tempo reale – o, più correttamente, un tattico in tempo reale, vista la totale assenza della gestione delle risorse – articolato lungo cinque campagne che vedono protagoniste altrettante nazioni, dalle spiagge della Normandia fino alla Crimea. Ciò che distingue il titolo Fireglow è la monumentale scala degli scontri, tale da rivaleggiare con quella offerta dall'epico *Cossacks*.

Le centinaia di unità presenti sulla mappa, il flusso continuo di rinforzi e la vastità delle missioni (poche, ma sorprendentemente lunghe) restituiscono piacevolmente l'atmosfera di cruenta grandiosità cui ci hanno abituato le trasposizioni cinematografiche del conflitto: peccato che quanto ne consegue sia difficilmente gestibile e, in ultima analisi, caotico. Tener conto di variabili quali i rifornimenti,

> "Ciò che distingue il titolo Fireglow è la scala degli scontri"

la linea di visuale e la specializzazione delle numerose tipologie di unità risulta quasi improponibile a livelli tanto macroscopici, per quanto la mappa strategica venga in aiuto. In buona sostanza, accade sovente che una missione si trasformi in un'estenuante sequenza di assalti alle posizioni nemiche – opportunamente "martellate" da aviazione e artiglieria – storicamente plausibile, ma decisamente tediosa, se proposta in tale guisa.

La scelta di offrire, in larga parte, situazioni sì evocative, ma intricate e sanguinose, quali sono le invasioni anfibie, non fa altro che acuire il problema, né vengono in aiuto i corazzati, fin troppo fragili e lenti, facile preda del preponderante fuoco anticarro.

Se a coadiuvarci nella gestione delle truppe fosse intervenuta una Intelligenza Artificiale valida almeno quanto quella che gestisce le forze nemiche, il problema si sarebbe potuto arginare; nonostante l'opzione di indicare diverse modalità di approccio – da cauto ad aggressivo – i nostri soldati appaiono, comunque, poco reattivi e incapaci di coordinarsi tra loro.

Un motore grafico 3D decisamente spartano, per quanto dotato di una discreta capacità di zoom, una comparto sonoro curato solo a tratti e il misero tutorial completano un mosaico non allettante.

SS3 resta, nonostante i gravi difetti, un titolo relativamente realistico, impegnativo, e a suo modo peculiare: credenziali che, a nostro avviso, non lo elevano comunque al di sopra della sufficienza.

Claudio Chianese 

GENERALI DA TUTTO IL MONDO

Per il multiplayer, sarebbe stato lecito attendersi un'offerta più ricca sia a livello di mappe, sia di modalità di gioco. Svariati contenuti aggiuntivi sono, però, in corso di pubblicazione, e un'espansione comprendente l'editor dovrebbe arrivare sui nostri schermi in questa primavera.

IN ALTERNATIVA...

***Company of Heroes*,** Ott 06, 9
Tutto il pathos e l'eroismo di una Seconda Guerra Mondiale raccontata romanticamente, ma anche con cura e attenzione al dettaglio.

***World in Conflict*,** Nov 07, 9
Nessuna gestione delle risorse, grafica spettacolare e controllo tattico sulle truppe: perfetto per chi vuole trovarsi al centro dell'azione.

Info ■ Casa **Fireglow** ■ Sviluppatore **Fireglow** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.suddenstrike.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 2 GB RAM, , Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

■ Scontri monumentali
■ Grande varietà di truppe
■ Missioni lunghe e impegnative...

■ ... ma numericamente esigue
■ Alla lunga, tedioso e ripetitivo
■ Tecnicamente fin troppo sobrio

***Sudden Strike 3* offre un approccio raramente adottato in ambito RTS, focalizzandosi sul metodico scontro di massa più che sulla manovra rapida. Una prospettiva, dunque, storiograficamente interessante, ma, almeno in questo caso, quasi indigeribile.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	5	7	7	6

La grafica di *Silent Hunter 4* consente di rappresentare gli U-Boat con un livello di dettaglio mai visto.

Tra le nuove unità abbiamo anche navi che operarono nell'Atlantico, come la corazzata tascabile Graf Spee, probabilmente a uso dei "modder".

GENERE: SIMULAZIONE NAVALE

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC – U-BOAT MISSIONS

Silent Hunter 4 ci racconta una pagina di storia poco conosciuta.

NEL 1943, al culmine della Seconda Guerra Mondiale, l'espansione delle forze dell'Asse si era arrestata e gli Alleati stavano iniziando a riguadagnare il territorio perduto su tutti i fronti.

Sebbene già in difficoltà sul teatro europeo, Hitler e la Germania decisero di aiutare il cobelligerante giapponese inviando in Estremo Oriente una piccola flotta di U-Boat. Questi sommergibili, noti con l'appellativo di Monsun e basati soprattutto in Indonesia, riscossero inizialmente molti successi: il teatro del Pacifico non era preparato per l'aggressività dei comandanti tedeschi, veterani della terribile battaglia dell'Atlantico. Lentamente, però, le misure antisommergibile alleate iniziarono ad avere ragione della nuova minaccia: solo un piccolo numero di battelli riuscì, alla fine della guerra, a tornare in Europa.

U-Boat Missions, espansione per *Silent Hunter 4* (avere installato l'originale è necessario), ricostruisce le operazioni dei sommergibili Monsun nelle calde acque del Sudest asiatico. Fondamentalmente, aggiunge all'originale (dedicato ai battelli americani) la possibilità di giocare dalla parte dell'Asse, ma unicamente su imbarcazioni tedesche – in particolare gli U-Boat a lungo raggio di tipo IX e XVIII (questo secondo modello, storicamente, non venne mai impiegato in operazioni belliche, e il gioco lo include come unità ipotetica). Chi ha giocato a *SH III* si troverà, dunque a casa, a bordo di mezzi bellici le cui prestazioni, armi e strumentazioni saranno molto familiari. *U-B M* utilizza, naturalmente, l'interfaccia di controllo di *Silent Hunter 4*, non molto gradita ai veterani di *SH III*, ma che in questa espansione è stata migliorata e resa più funzionale.

> **"Chi ha giocato *Silent Hunter III* si ritroverà a casa"**

Elemento più importante, il disco aggiuntivo aggiorna il gioco alla versione 1.5. Il più grave problema con *SH 4* era stato l'enorme numero di bug e problemi tecnici che ne avevano accompagnato il lancio, davvero troppo affrettato. Con *U-B M*, gli sviluppatori hanno portato il gioco a un livello di stabilità e funzionalità finalmente adeguato (non senza avere comunque introdotto qualche nuova anomalia grafica e problemi con alcuni strumenti). In più, ora, i comandanti virtuali godono di opzioni extra, quali l'opportunità di chiamare forze aeree e navali alleate nella zona in cui stanno operando in caso di avvistamenti del nemico – opportunità realistica, anche se, in *U-B M*, molto sopravvalutata.

Complessivamente, *Missions* è un'espansione consigliata, se non fosse per un particolare: le operazioni dei Monsun erano già state affrontate, insieme a molto altro, nel bel Mod gratuito *GWX 2.0* per *Silent Hunter III*. Avendo provato entrambe le opzioni, riteniamo che *SH III+ GWX 2.0* rimanga ancora il gioco migliore, e che a *Silent Hunter 4* dovrebbero rivolgersi solo gli appassionati delle operazioni della marina americana.

Vincenzo Beretta

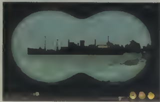


LINGUE D'ORIENTE

L'edizione italiana di *U-Boat Missions* viene distribuita con la confezione in italiano.
Il manuale è presente in PDF sul DVD e, sorprendentemente, solo in lingua inglese, francese, spagnola e tedesca. Questo non è un problema, visto che si tratta dello stesso documento che accompagnava *SH 4* (e che nella versione italiana dell'originale era nella nostra lingua). Purtroppo, però, anche il file Readme, che sintetizza i cambiamenti apportati da *U-Boat Missions*, è presente solo nei linguaggi summenzionati: un'omissione, quella del file Leggimi in italiano, incomprensibile.
Il programma resta in inglese, ma chi lo desidera è libero di attivare un'opzione che, realisticamente, farà parlare i membri dell'equipaggio degli U-Boat in tedesco.

I LUPI GRIGI

Molti dei Mod pubblicati per l'originale *Silent Hunter III* sono stati ora integrati nella *Grey Wolves' eXpansion 2.0* (o *GWX 2.0*). Considerato uno dei migliori Mod mai realizzati per qualsiasi gioco, e accompagnato da un manuale in PDF di quasi 300 pagine, *GWX 2.0* comprende una più realistica gestione del sommergibile (navigazione, uso delle armi, fatica dell'equipaggio, dispositivi speciali, eccetera), miglioramenti grafici, nazionalità addizionali, nuovi vascelli e aerei, navi da rifornimento in alto mare per gli U-Boat e molto altro. Tra questo "altro", vi sono anche le stesse campagne dei sommergibili tedeschi in Estremo Oriente ricostruite da *The U-Boat Missions*! Le campagne dinamiche sono più dettagliate e includono eventi storici importanti, nonché una presentazione più realistica delle principali operazioni aeronavali della guerra. La homepage di *GWX* è **www.users.on.net/~jscones/GWX**, mentre già si mormora che lo stesso team stia per mettersi al lavoro su *SH 4*.



IN ALTERNATIVA...

Silent Hunter III, Mag 05, 9
Il gioco che ha rilanciato l'epopea dei sommergibili su PC. Con il bel Mod *GWX 2.0* possiamo anche combattere in Estremo Oriente.

Dangerous Waters, Mag 06, 8
Un'altra guerra navale nel Pacifico occidentale (nella modalità campagna), ma al comando dei sottomarini nucleari dell'epoca contemporanea.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Romania** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 14,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://silenthunter4.uk.ubi.com/**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4,6 GB HD, DVD-ROM, *Silent Hunter IV***
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Corregge molti bug di *SH 4*
- Nuovi mezzi navali e aerei
- Opzioni strategiche inedite

- Manca la documentazione in italiano
- Alcuni Mod per *SH 3* offrono più contenuti
- Introduce qualche nuovo bug

Silent Hunter IV **sarebbe un ottimo simulatore, se non subisse la rivalità del superiore *SH III*. In modo simile, questa espansione sarebbe assai buona, se Mod come il *GWX 2.0* per *SH III* non ci avessero già dato gratuitamente gli stessi contenuti. Consigliato unicamente se avete in casa solo *SH 4*.**

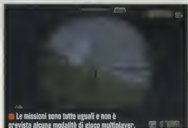
7

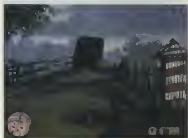
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	CAMPAGNA E MISSIONI
8	8	7	8	9	8

GENERE: AZIONE/SPARATUTTO

SNIPER: L'ARTE DELLA VITTORIA

Quando a morire è solo il divertimento.


Le missioni sono tutte uguali e non è prevista alcuna modalità di gioco multiplayer.



IN ***Sniper: l'arte della vittoria*** **si vestiranno i panni di un giovane tiratore scelto cui verranno affidate alcune difficili missioni in territorio tedesco.**

Per sopravvivere, l'unica regola da seguire sarà esplorare attentamente il campo di battaglia alla ricerca di nemici da freddare da lontano. Nessuna infiltrazione silenziosa, né occultamenti di cadaveri, come succedeva in *Sniper Elite*. La struttura di gioco, infatti, è piatta e ripetitiva e ciò rende ogni missione uguale a se stessa. Contribuisce a questo anche la scarsa qualità delle mappe, piccole e molto lineari, e la deficitaria Intelligenza Artificiale nemica, con avversari incapaci di trovare un riparo dal fuoco.

A peggiorare ulteriormente questo quadro sconfortante ci pensa il pessimo sistema di mira. In linea generale, prima di ogni colpo bisognerà tenere conto della gravità e del vento, che tenderanno a deviare la traiettoria del proiettile, e



Sniper: l'arte della vittoria è completamente tradotto in italiano, doppiaggio compreso.

dell'instabilità del mirino, dovuta al respiro e al battito del cuore. Il problema è che spesso, nonostante tutte le attenzioni, il tiro non andrà a segno.

Dal punto di vista tecnico, nonostante *Sniper: l'arte della vittoria* mostri una grafica sufficiente, il risultato finale delude per via di un comparto audio banale e di una longevità scarsa. La campagna single player, infatti, ha una durata di circa 8 ore, e non è presente alcuna modalità multiplayer.

Francesco Mozzanica



info
■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.city-interactive.com/en/opisy-pelne-en/sniper.html**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9c, 3 GB HD**
- Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

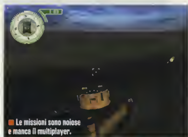
GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
I.A.	4
MAPPE	4

4½

GENERE: AZIONE CON TANK

TANK COMBAT

Più che una guerra mondiale, una noiosa passeggiata.


Le missioni sono noiose e manca il multiplayer.



PER creare un buon gioco d'azione non basta prendere dei carri armati indistruttibili e inserirli in uno dei più caldi tra gli inferni bellici, l'Africa del periodo in cui Rommel metteva in atto le sue colossali operazioni. Questo, almeno, se il titolo in questione è privo di buone idee ed è caratterizzato da una realizzazione tecnica mediocre.

In *Tank Combat* dovrete comandare un mezzo corazzato attraverso una serie di missioni in cui l'unica cosa da fare sarà mandare in pezzi quanti più nemici possibile. La ripetitività degli impegni proposti si accompagna ad ambientazioni tutte uguali e povere di particolari. Il risultato è un gioco noioso e privo di mordente. Questo, però, dipende anche da un sistema di controllo che, ben lontano dal rigore simulativo, affida il movimento del mezzo a soli 4 tasti, mentre la mira del cannone viene gestita con il mouse.
Le munizioni di quest'ultimo, così come la salute


Tank Combat è completamente tradotto nella nostra lingua.

del mezzo, non sono infinite. Per ricaricarle, occorre raccogliere particolari oggetti presenti sul campo di battaglia.

Nonostante la possibilità di comandare un gruppo di cingolati, poi, l'assenza di qualsivoglia componente strategica e la scarsa Intelligenza Artificiale rendono ogni battaglia piatta e scontata.

In definitiva, *Tank Combat* è un gioco mediocre e il giudizio è ulteriormente aggravato dal fatto che non è neppure possibile salvare i propri progressi durante le missioni.

Francesco Mozzanica



info
■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Crazy House** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.city-interactive.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9c, 1,8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
I.A.	4
MAPPE	4

4

Gli episodi della seconda serie di *Sam & Max* sono distribuiti, per il momento, solo su Internet. Inizialmente potrete procurarvi *Chariots of the Dogs* solo online, sul sito www.telltalegames.com al prezzo di circa 6 euro, pagabili con carta di credito o Paypal. Come per la prima stagione, potrete acquistare l'intera serie (incluso l'ultimo episodio ancora inedito) al prezzo complessivo di 35 dollari (circa 25 euro).

Finalmente, potrete vedere cosa si cela dietro la porta del bagno nel negozio di Bosco!

L'irruzione iniziale nel negozio di Bosco è da manuale... o quasi

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 204 CHARIOTS OF THE DOGS

Dopo i vampiri, per Sam & Max è il turno degli alieni messicani viaggiatori nel tempo!

IN INGLESE

Tutti gli episodi della serie sono in inglese, con la presenza di sottotitoli, attivabili a piacere. I dialoghi sono doppiati molto bene come al solito e un po' complessi da comprendere a causa del particolare modo di parlare dei personaggi, soprattutto del cane Sam.

ECCOCI al quarto episodio della seconda serie di *Sam & Max*.

I due protagonisti, abituati alle situazioni più incredibili, indagano sulla recente scomparsa di Bosco, l'amico gestore del bazar del quartiere. Questi, un totale paranoico, è "finalmente" vittima di un vero rapimento alieno. Dopo aver esplorato parti mai viste del negozio dell'amico, i due investigatori si ritrovano su una nave spaziale, alle prese con una bizzarra macchina del tempo: Bosco ha combinato un disastro e ha modificato il suo passato: starà a voi salvarlo da un terribile destino.

In giro per le varie epoche, Sam e Max avranno occasione di fare luce su molti particolari della serie rimasti finora in sospeso. Chi era il padre di Bosco? Chi ha dato vita al mitico cabinato Bluster Blaster? Quale incredibile mistero si cela dietro il Mariachi che è apparso a ogni compleanno negli episodi precedenti? Non solo: conoscerete il nonno di Stinky, vedrete Superball sorridere e altro ancora, in un rocambolesco girotondo di spostamenti temporali.

Chariots of the Dogs mostra un deciso miglioramento nella qualità generale dopo gli ultimi due capitoli, un po' sotto tono. Siamo sempre di fronte a un'avventura grafica risolvibile senza enormi problemi nel giro di circa 5 ore (per preciso volere dei programmatori), ma il divertimento, relativo a dialoghi, trama ed enigmi si assesta su ottimi livelli.

Lo stile è quello di sempre: grafica tridimensionale molto pulita e ben realizzata, personaggi colorati e divertenti,

"Dialoghi, trama ed enigmi a ottimi livelli"

dialoghi sempre sopra le righe e mai noiosi, enigmi nuovamente interessanti. Non troverete solo normali schemi "usa il tal oggetto nel tal posto", ma anche un paio di situazioni in cui il fattore tempo e un tot di ragionamento laterale saranno di grande aiuto. In fondo, l'ambientazione con diverse scene da giocare in parallelo in epoche diverse ben si presta a una sana e divertente confusione.

Il comodo sistema di suggerimenti automatici (mediante sibilline frasi del coniglio Max, davvero d'aiuto e disattivabili a piacere) funziona alla grande, sbloccandovi in maniera elegante nel caso doveste averne bisogno.

Scoprire chi sono i rapitori alieni, sgominare il loro piano e gustarsi la scena finale sarà tutt'uno con il desiderare di avere a disposizione, immediatamente, il quinto e ultimo episodio della serie, previsto per metà aprile. Nel frattempo, gustatevi uno dei capitoli più riusciti.

Roberto Camisana



ANNI E ANNI DI SOUVENIR!

Quasi una storia nella storia, l'armadio dell'ufficio dei due protagonisti si riempie gradualmente con il procedere degli episodi. Provare ad aprirlo nell'ufficio del futuro rivelerà una scontata sorpresa: l'armadio è pieno fino all'orlo. Quante avventure avranno vissuto i due investigatori nei loro lunghi anni di carriera?



IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season 1, Lug 07, 7½
Niente di meglio che iniziare con la prima saga: sei episodi tutti da ridere!

Sam & Max 201 Ice Station Santa, Nat 07, 7
Il primo episodio della seconda serie è uno dei migliori.

Info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6,5 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.telltalegames.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Internet per scaricarlo**
- Sis. Cons. **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D T&L**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione multi temporale ben concepita
- Molti nodi vengono al pettine
- Pone le basi per il gran finale

- Di breve durata (volutamente)
- Manca solo un capitolo alla fine della serie
- A quanto pare, Bosco aveva ragione

È un piacere vedere la serie tornare ai suoi livelli migliori. *Chariots of the Dogs* è un capitolo divertente e i paradossi causati dalle diverse ambientazioni temporali sono ideati con maestria. Lode agli sceneggiatori, pur in un'avventura tanto breve. Contiamo in un gran finale nel quinto episodio.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	6	7	7

7½



I più grandi disastri capitano per negligenza e disattenzione.



I medici del pronto soccorso sono in grado di stabilizzare la situazione di un ferito, in modo da poterlo caricare sull'ambulanza.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

REAL DANGER: OPERAZIONI AD ALTO RISCHIO

Pompieri, poliziotti e lettighieri, com'è difficile gestire un'emergenza!

LA più recente fatica di Sixteen Tons Entertainment, *Real Danger*, vi metterà di fronte a una lunga serie di missioni (in tutto venti) in cui dovrete affrontare delle vere e proprie emergenze cittadine.

Si va dai classici incendi indomabili, fino alle trattative con gli ostaggi. Il vostro compito sarà quello di richiamare e coordinare le unità dei vigili del fuoco, della polizia e della croce rossa, in modo da riuscire a risolvere nel minor tempo possibile il problema.

A tale scopo, bisognerà capire cosa fare (per esempio, abbattere gli alberi in modo da limitare la propagazione del fuoco) e munirsi di apparecchiature e mezzi sempre più sofisticati. Proprio per questa ragione, sarà fondamentale investire in modo oculato il denaro guadagnato nell'adempimento dei compiti proposti. Farsi prendere la mano con le spese, però, si rivela una scelta poco lungimirante visto che per richiamare le forze sul luogo dell'incidente bisognerà spendere dei soldi. L'obiettivo, quindi, è quello di ottenere il massimo risultato con il minimo dispiegamento di unità.

> "Il più grande difetto rimane la scarsa I.A."

Il risultato è un interessante strategico/gestionale il cui pregio principale risiede nella varietà. Non ci si occuperà solo di incendi o di emergenze mediche, e capiterà anche di dover liberare ostaggi o di arrestare malviventi. Le missioni presentate sono lunghe e complesse, e spesse volte richiedono un impegno su molteplici fronti contemporaneamente. Purtroppo, non si può delegare quasi nulla all'Intelligenza Artificiale e ciò obbliga il giocatore a una minuziosa microgestione di ogni aspetto: dal dislocamento delle unità, fino all'ordinare ai pompieri di scendere dal proprio mezzo.

Real Danger, però, offre il fianco anche ad altre critiche. Nonostante la lodevole attenzione per il realismo, infatti, la grafica è mediocre, con unità e ambientazioni che, sebbene abbastanza varie, risultano povere di dettagli. Anche il comparto audio non convince del tutto e la colonna sonora è ripetitiva. Il più grande difetto, comunque, rimane la scarsa I.A., caratterizzata da uomini non solo privi della benché minima iniziativa, ma anche lenti nell'eseguire i compiti assegnati. L'interfaccia utente, invece, è ben congegnata: tutto viene gestito con il mouse e le informazioni sono organizzate in modo semplice e facile da consultare.

Francesco Mozzanica



OCCHIO ALLE SPESE

Per portare a termine le missioni presentate in *Real Danger*, bisognerà dimostrare delle buone abilità manageriali, indispensabili per gestire al meglio i fondi a disposizione. Mentre richiamare sul luogo di un incidente un'auto medica richiederà l'esborso di pochi spiccioli, utilizzare un'autopompa dei vigili del fuoco prevederà l'impiego di migliaia di dollari. Proprio per questa ragione, occorre valutare attentamente la situazione presentata, in modo da dispiegare solo le unità strettamente necessarie, senza inutili sprechi di denaro.



LONGEVITÀ ASSICURATA

Real Danger **offre una campagna principale contenente 20 lunghe missioni e consente anche di divertirsi, sia in singolo, sia in multiplayer, in due divertenti modalità di gioco. Optando per Sfida, bisognerà far fronte a una serie di emergenze cittadine di gravità crescente. Con Partita Infinita, invece, occorrerà mantenere l'ordine della città, risolvendo tempestivamente tutti i problemi presentati, come per esempio rapine, incendi, sequestri e malori.**

IN ITALIANO

Real Danger **è tradotto in italiano, scatola e testi a schermo compresi. Solo i dialoghi sono rimasti in inglese, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua.**

IN ALTERNATIVA...

SimCity 4, Feb 03, 8
Il capitolo della famosa serie di gestionali cittadini che ha preceduto la controversa svolta impressa da Tilted Mill. È divertente, vario e longevo. *Rush Hour* è la sua espansione.

The Movies, Dic 05, 9
Se le situazioni ad alto rischio amate vederle solo al cinema, *The Movies* è un ottimo gestionale che vi catapulterà nel mondo della celluloide. È disponibile anche in edizione budget.

Info ■ Casa **2Lite** ■ Sviluppatore **Sixteen Tons Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 37** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://emergency4.de/en/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet o LAN fino a 4 giocatori**

- Gestione economica curata
- Interfaccia intuitiva
- Molto vario

- I.A. scarsa
- Eccessiva microgestione
- Grafica mediocre

Nonostante l'attenzione per il realismo, dimostrata dall'accuratezza nella gestione economica, *Real Danger* è caratterizzato da una grafica poco curata e da una scarsa Intelligenza Artificiale, che si concretizza in un livello eccessivo di microgestione.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
5	5	6	7	4	7

5½

IN INGLESE
Come tutti i giochi indipendenti distribuiti solo via Internet, *Eschalon: Book 1* è completamente in inglese. Vale la pena sottolineare che non esistono parti parlate, ma solo testo scritto. È possibile acquistare il gioco e scaricarlo digitalmente, oppure farsi spedire a casa il CD. In entrambi i casi il manuale è solo in formato PDF.

■ L'interfaccia è ingombrante, ma chiara a funzionale.

■ Nei dungeon è molto importante non restare al buio!

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ESCHALON: BOOK 1

Basilisk Games ha realizzato un gioco di ruolo che strizza l'occhio ai capolavori del passato.

L'ALCHIMIA
In *Eschalon: Book 1* è presente un rudimentale sistema alchemico. Per creare una pozione è necessario mescolare una materia prima con un reagente, ma serve anche una bottiglia vuota dove conservare il risultato. Nel gioco sono presenti alcune ricette da seguire, ma sarà possibile andare per tentativi, purché il nostro personaggio sopravviva alle esplosioni!

IN ALTERNATIVA...

Geneforge 4: Rebellion, Apr 07, 7
Un GDR ancora più primitivo di Eschalon dal punto di vista tecnico, ma molto più moderno e riuscito quanto a concept e giocabilità.

The Witcher, Dic 07, 9
Tra i giochi di ruolo più recenti distribuiti in Italia, questo è indubbiamente il migliore.

ALL'ombra dei grandi colossal videoludici, prolifera un sottobosco di creazioni indipendenti spesso molto ambiziose, che il più delle volte uniscono un aspetto grafico e sonoro minimalista a contenuti di qualità, creati pensando soprattutto alla propria passione, anziché alle immediate necessità di guadagno.

Non ci vuole molto a capire da che parte conduca la bussola degli autori di *Eschalon: Book 1*. Siamo di fronte a un gioco di ruolo classico nel senso più pieno del termine, che ci riporta alle atmosfere dei primi Anni '90, quando bastavano una griglia di gioco con visuale isometrica, una grafica essenziale e tonnellate di statistiche per immaginarsi nei panni di un alter ego virtuale alle prese con avventure a base di combattimenti e di magie.

Il personaggio giocante, in questo caso, si trova a dover contemporaneamente ritrovare la propria memoria e scongiurare un imminente conflitto sul continente di Thaermore, una landa fantasy che pesca a piene mani dai cliché di questo genere.

La struttura del gioco è a turni e l'esito di ogni azione è determinato dalle statistiche del personaggio e da qualche occasionale scelta effettuata durante i dialoghi: il nostro alter ego può specializzarsi nel combattimento corpo a corpo, nelle armi a distanza o nella magia, e non manca un corredo di abilità "pacifiche" relative al commercio, all'identificazione degli oggetti magici o anche alla "cartografia" (chi non possiede questa abilità giocherà senza la minimappa!).

Dal punto di vista tecnico e narrativo, *Eschalon* è ben realizzato, ma lascia perplessi il fatto che i suoi autori abbiano voluto mantenere alcune delle mancanze tipiche

> **"Dal punto di vista tecnico e narrativo *Eschalon* è ben realizzato"**

dei giochi "vecchi", superate grazie al grande sviluppo che il GdR per computer ha conosciuto negli ultimi anni. L'esempio più eclatante riguarda il peso ricoperto nel gioco dal fattore casuale: anche quando il nostro personaggio sarà un esperto nell'uso di una certa arma, una gran quantità dei suoi colpi andrà a vuoto. Ma si potrebbe citare anche la lentissima rigenerazione dei punti ferita e la monotona quanto pedante teoria di scontri casuali che il giocatore è costretto a sorbirsi ogni volta che tenta di far riposare il proprio personaggio. Queste e altre caratteristiche, che causano lunghi tempi morti e rendono necessari continui ricaricamenti, fanno sì che il giocatore si senta escluso dai meccanismi interni, spesso inutilmente contorti. Il punto è che ciò che agli occhi dell'appassionato moderno è un problema, a quelli degli sviluppatori è semplicemente una caratteristica tipica dei "bei giochi di una volta". La nostalgia, spesso, gioca brutti scherzi.

Mosè Viero 

SPECIALIZZARSI È MEGLIO

Nel gioco il protagonista è obbligatoriamente un umano di sesso maschile. A parte questi due elementi fissi, però, tutto il resto è personalizzabile. Le caratteristiche fisiche e mentali sono determinate dal lancio di alcuni dadi virtuali, che si può ripetere all'infinito, e a ogni passaggio di livello otterremo dei punti aggiuntivi da distribuire a piacimento. Le abilità, che spaziano dal combattimento al commercio, fino al ladrocinio, si possono acquistare o migliorare investendo i "punti abilità" che si ottengono al momento della creazione del personaggio e al passaggio di livello. Dato che i punti abilità sono centellinati, e che l'acquisizione di un'abilità sconosciuta costa molto più del miglioramento di una che già si possiede, il giocatore è costretto a creare personaggi fortemente specializzati. Questo è contemporaneamente un bene e un male, dato che si aumenta la rigiocabilità, ma si diminuisce la varietà delle opzioni nella singola partita.



info ■ Casa **N.D.** ■ Sviluppatore **Basilisk Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **$27,95 (circa € 20) download, $39,95 su CD (circa € 30)** ■ Età Consigliata **N/D** ■ Internet **www.basiliskgames.com/book1.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 1,8 GHz, 256 MB di RAM, Scheda 3D, 250 MB HD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **512 MB di RAM**
- Multiplayer **No**

- ■ Motore di gioco essenziale, ma efficace
- ■ Narrazione interessante
- ■ Intriso di nostalgia!

- ■ Giocabilità sorpassata
- ■ Pieno di momenti morti
- ■ Si completa in una ventina di ore scarse

Eschalon: Book 1 **è un gioco di ruolo che vanta buona idea di partenza, ma la realizza senza tenere in minimo conto gli sviluppi che il genere ha conosciuto negli ultimi dieci anni. Piacerà ai nostalgici dotati di molta pazienza.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
6	6	5	4	6	6

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 14,90 **Provato su:** Gen 07, 8

RAINBOW SIX VEGAS

TUTTI coloro che apprezzano gli sparatutto tattici conoscono *Rainbow Six*, il capolavoro targato Ubisoft che ha rappresentato per anni il punto di massima espressione di questo fortunato genere videoludico.

Le ambientazioni di *Rainbow Six Vegas* sono anche curate nei particolari.

Dal deludente *Lockdown* in poi, però, la struttura di gioco ha lasciato più spazio all'azione. Anche in *Vegas* gli scontri a fuoco la fanno da padrone e l'attenta pianificazione tattica dei movimenti della propria squadra viene in parte sostituita da un ritmo intenso e adrenalinico. Il risultato è un perfetto connubio tra tatticismi ed esaltanti momenti che proiettano il giocatore nel bel mezzo dello scontro. Concorre alla creazione di questo equilibrio anche l'ottimo comparto tecnico, caratterizzato da una grafica all'avanguardia (*Rainbow Six Vegas* necessita di schede 3D che supportino i Pixel Shader 3.0) e da un sonoro indovinato.

Presso il sito ufficiale (**www.ubi.com/IT/Games/Info.aspx?pId=4883**) è possibile reperire l'ultima versione della patch (la 1.05) che, oltre a risolvere alcuni piccoli bug presenti nella versione originale di gioco, aggiunge anche due nuove modalità (Assassinio e Conquista) per le partite in multiplayer. Sempre allo stesso indirizzo, è anche reperibile una collezione di mappe aggiuntive, perfette per rendere ancora più varia l'esperienza online.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Impegnativo e adrenalinico nella campagna single player. Divertente e appassionante nella modalità online. Attenti ai requisiti di sistema.

Casa: 2K Games **Sviluppatore:** Firaxis **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 39,99 **Provato su:** Nov 05, 9

CIVILIZATION 4 COMPLETE

POCHI videogiochi possono vantare una fortuna pari a quella di *Civilization*.

Pur mantenendo intatta la natura della serie (è un "simulatore di civiltà" a turni in cui, alla guida di uno dei 18 popoli più potenti della Storia, dovrete superare la prova del tempo), il quarto capitolo della serie riscrive migliorando ogni elemento presente nei precedenti episodi. Il risultato è un titolo dalle infinite possibilità e dotato di una profondità inarrivabile.

Mano a mano che la vostra civiltà progredirà, avrete a disposizione armi sempre più potenti, come i mezzi corazzati.

In *Civ IV Complete*, oltre al titolo originale, troverete anche le due espansioni ufficiali, *Warlords* e *Beyond the Sword* e la mappa dell'albero delle tecnologie.

Collegandosi al sito ufficiale (**www.2kgames.com/civ4/home.htm**) è possibile scaricare l'ultima versione della patch (la 1.61) che aggiunge mappe e scenari inediti e risolve alcuni bug. Nella sezione Downloads, poi, è anche possibile reperire il kit di sviluppo ufficiale, che consente ai giocatori più smaliziati di creare Mod personalizzati.

Come se non bastasse, sono disponibili, sempre presso il sito ufficiale, numerosi Mod e skin, perfetti per aumentare ulteriormente la longevità di *Civilization IV*.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Un capolavoro assoluto, venduto insieme alle due espansioni ufficiali a un prezzo più che ragionevole. Non fatevelo scappare.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

Athens 2004	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Black & White	€ 9,90
Command & Conquer Generals	€ 9,90
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Constantine	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Cycling Manager 5	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex 2	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitman 2: Silent Assassin	€ 9,90
Imperial Glory	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Medal of Honor: Allied Assault	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deadly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



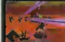
Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Si torna a giocare!"



CoH: Opposing Fronts
BANNED.Neon
"Caen sarà nostra!"



Pirates of the Burning Sea
GMC.Homer
"Avanti, miei squali!"



DOW: Soulstorm
GMC.Pettinato
"Sono in attesa della patch!"



Assassin's Creed
GMC.Pape
"Io uccido!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) [illegible]
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat [illegible]

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere

2) BIOSHOCK Ott 0[illegible]
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 08 Dic 07
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida

2) RFACTOR Set [illegible]
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli [illegible] anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov [illegible]
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più nuovi degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
Trucchi: Dic 07 **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 [illegible]
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: [illegible]
Prova: [illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: [illegible] Voto 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento si impenna

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 Voto 9
Trucchi: Apr 08
Demo: Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili

2) THE ELDER SCROLLS IV. OBLIVION Apr 06
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu/Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **>Klaser<**
I più violenti
1. The Punisher
2. Manhunt 2
3. Soldier of Fortune Payback
4. Postal 2

■ **PaEMa**
I più innovativi
1. Max Payne
2. Far Cry
3. Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo
4. Prey
5. Half-Life 2

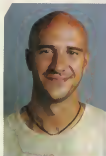
■ **giova6**
Migliore musica
1. Gothic 3
2. The Witcher
3. Gothic 2
4. Disciples II
5. Outcast

■ **bigbill**
I migliori strategici
1. Warhammer 40K: Dawn of War
2. Rome: Total War
3. Star Wars: L'Impero in Guerra
4. ISDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II
5. Heroes of Might and Magic V

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE

CPL WORLD TOUR

Mentre il netgaming prende piede in ogni angolo del pianeta, conquistando anche i palinsesti televisivi americani e tedeschi, sempre più tornei rimangono schiacciati sotto il peso dei propri investimenti sbagliati. La CPL di Angel Munoz è uno di questi. Nata nel 1997, quando gli sport elettronici erano pura utopia, è cresciuta soprattutto sull'entusiasmo verso gli FPS da duello (le varie edizioni di *Quake*, *Painkiller*, eccetera), la CyberAthlete Professional League ha organizzato eventi in qualunque continente, distribuendo circa tre milioni di dollari in premi in denaro nell'arco di 10 anni. Dopo aver iniziato con il Texas, sede del quartier generale dell'azienda, i tornei si sono spostati approdando quasi subito in Svezia per poi toccare Italia, Cina, Corea del Sud e molte altre nazioni. La scelta dei giochi da supportare, però, non è stata sempre ottimale: sebbene *CounterStrike* abbia costantemente garantito ottimi risultati, non puntare mai su qualche RTS quotato come *Warcraft III* ha portato il pubblico a preferire altri circuiti, più al passo con i tempi. La scelta anacronistica di candidare *Quake 3* quale disciplina ufficiale del 2006 ha creato ulteriore confusione. Ecco, quindi, che quello "2007" è l'ultimo torneo di chi gli sport elettronici organizzati li ha in qualche modo inventati e formalizzati. A meno, di clamorosi e graditi ripensamenti.

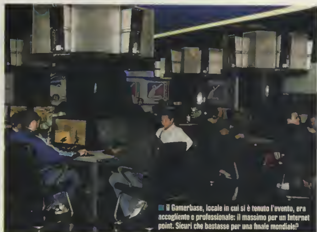
sito di riferimento
www.thecpl.com

CPL WORLD TOUR 2007

LONDON IN CONFLICT

Si conclude il CPL World Tour 2007, regalando qualche soddisfazione ai colori italiani.





Il Gamerbase, locale in cui si è tenuto l'evento, era accogliente e professionale: il massimo per un Internet point. Sicuri che bastasse per una finale mondiale?

I "professionisti" italiani di tastiera e mouse sembrano essersi nuovamente svegliati.

Dopo l'exploit di Duccio, arrivato secondo alle olimpiadi dei videogiochi (i famosi World Cyber Games) di quest'anno partecipando alla simulazione di biliardo *Corom3D*, c'è un altro grande risultato da annoverare nel poco nutrito palmares dei cyber atleti tricolore. Gli Infemo eSports si sono classificati terzi in *World in Conflict* alla finale del CPL World Tour 2007. La manifestazione sembra portarci fortuna; nell'edizione 2005, infatti, fu Stermy ad arrivare terzo al torneo di *Painkiller*, con ottimi piazzamenti anche di Forrest e Booms.

IL DECLINO DI CPL

Impossibile, comunque, paragonare le due edizioni. Mentre tre anni fa c'era addirittura MTV a seguire le fasi più calde degli incontri, quest'ultima finale è stata organizzata in un Internet point con ben poco di straordinario, se non i circa quaranta partecipanti, massimi esperti mondiali della propria disciplina. Nonostante il montepremi assicurato da Vivendi/Sierra, che per vedere i suoi *F.E.A.R.* (su Xbox 360) e *World in Conflict* entrare nell'importante circuito internazionale di CPL ha sborsato circa 500.000 dollari, l'organizzazione ha deluso sotto tutti i punti di vista. Il 27 e il 28 febbraio, all'interno del Gamerbase situato a Piccadilly Circus, non c'era nessun palco per le premiazioni e neanche qualche sedia per seguire le partite con uno straccio di telecronaca. Non c'è da stupirsi, dunque, che questo sia stato l'ultimo evento "gaming" organizzato dalla prestigiosa Cyberathlete Professional League. Da un comunicato da poco diramato, si evince che la società ha cambiato direzione: ora si occuperà semplicemente di pubblicità nel campo dei videogiochi. Una notizia dal sapore amaro per chi vive quotidianamente il fascino dell'arena sulla propria pelle: un attore così importante che abbandona il mercato non è mai una buona notizia.

Un campionato "all'ombra"

[illegible] recentemente [illegible] patrocino e sponsorizzazione del casinò di Campione d'Italia, il primo [illegible] nazionale di "Formula 1 [illegible]" F1 Shadow League 2008. [illegible]izzato da rLeague Italia (associazione [illegible] carattere non agonistico di cyberatleti [illegible] nel 200[illegible]), il campionato sarà interamente disputato con il simulatore di guida *rFactor* (capace di accogliere infinite [illegible] e categorie automobilistiche, dalla piccola Volkswagen Lupo alle rombanti [illegible] di Indianapolis; dai go-kart alle Formula [illegible] sviluppato dagli americani Image [illegible] Incorporated (ISI). Particolarmente [illegible] e interessante la formula adottata dagli organizzatori: come il nome stesso del [illegible] League è [illegible] di versione "ombra" del vero campionato reale di F[illegible] gare i cui p[illegible] definiranno la classifica finale infatti, sono esattamente le stesse tappe del campionato del mondo di F1 di quest'anno, ricalcandone non soltanto i medesimi circuiti, ma persino lo stesso calendario. Il torneo, perciò, ha avuto inizio lo scorso 16 marzo sul circuito di Melbourne (anche se la gara ha avuto "fisicamente" luogo nei locali del casinò di Campione) e proseguirà fino al prossimo 2 novembre, concludendosi sul tracciato dell'autodromo "José Carlos Pace" di Interlagos (GP del Brasile). Nelle immagini, [illegible] grafici di rLeague si sono divertiti a inserire nella cartellonistica dei tracciati il logo di GMC. Speriamo che possa portare fortuna al campionato.

[illegible]: www.rleague.eu

STRATEGIA DI GRUPPO IN TEMPO REALE

Fortunatamente, i netgamer italiani possono consolarsi con il risultato di Corrado "Daunt" Bigoia, Enrico "Hauntspy" Aurora, Daniele "Attila" Cleri e Paolo "Beta" Crispino, un bronzo ottenuto allenandosi per mesi all'innovativo RTS a squadre di Massive Entertainment: *World in Conflict*.

Il titolo propone uno schema di gioco mai visto: ogni giocatore ha un ruolo ben preciso, alla guida di carri armati, supporto, aerei o fanteria. A ognuno corrispondono, quindi, truppe differenti che vanno combinate con quelle della propria squadra per difendere dei punti di controllo sparsi per la mappa. Grazie alla conquista di tali luoghi o all'abbattimento delle unità nemiche si ottengono punti da spendere per attacchi particolari, o per i rifornimenti. Pur restando uno strategico con visuale dall'alto, *World in Conflict* si avvicina molto allo spirito di *CounterStrike* e il gioco di squadra è cruciale. Un'altra similitudine con lo sparatutto tattico più diffuso al mondo è che un match si articola su due turni nei quali si gioca la mappa sia nel ruolo di attaccanti, sia in quello di difensori. Se si vince nel primo in nove minuti, poi bisognerà cercare di resisterne almeno altrettanti per conquistare la partita.

UN BRONZO CHE VALE ORO

Gli Inferno eSports, utilizzando tattiche perfezionate anche durante la notte aiutandosi con carta e penna, hanno spazzato via il primo avversario, gli inglesi del "Team Druidz", con estrema facilità. La partita non ha rappresentato un grande ostacolo e si è chiusa con gli italiani che hanno conquistato i punti di controllo anche nel ruolo di difensori.

Lo stesso è capitato agli avversari americani "20id" nel secondo match: già semifinale. I trascorsi tra le due compagini non erano dei più amichevoli e la sicurezza in una facile vittoria si leggeva sui volti degli statunitensi con un ghigno non certo simpatico. A sorridere, dopo la mappa "Powerplant", sono però stati i ragazzi italiani, che anche in questo caso hanno liquidato la pratica vincendo con ambedue le fazioni.

Per Daunt e compagni è stato un peccato che la preparazione non fosse comunque sufficiente a battere due veri mostri sacri di *World in Conflict*: i "Don't Care" e i "Dignitas". Contro entrambe le squadre, la storia si è ripetuta, ma con risultato inverso. È stata l'Italia a subire due sconfitte per 2 a 0, segno inequivocabile del divario di abilità.

La "magra" consolazione per il risultato raggiunto sono stati i 34.000 dollari messi in palio (circa 21.500 euro) e la consapevolezza di essere comunque entrati nella storia. Sebbene *World in Conflict* non abbia radunato nei suoi server internazionali una folta community, c'è un gruppo di giocatori italiani che guarda tutti dall'alto di un terzo posto che per il nostro Paese vale oro.

Simone "AKirA" Trimarchi GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento: **www.cplworldtour.com**

Approfondimento

I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Nuovo appuntamento con la panoramica sui team professionistici italiani. Il Clan di questo mese è uno specialista di FPS: anche alle ultime EPS è riuscito a strappare un quarto posto alle finali di *CounterStrike: Source*. Il nostro augurio è che gli "Insane" possano, [illegible] tardi, arrivare a coronare i propri sogni iridati. Ricordiamo a chiunque fosse interessato a contattare i vari team, anche solo per manifestare la propria simpatia o anche per proporre la propria candidatura a un posto in squadra, di cliccare sul rispettivo sito di riferimento: troverete gli indirizzi di posta elettronica corretti cui veicolare le vostre e-mail.



NOME COMPLETO DEL TEAM: iNsaNe eSports Multigaming Clan
ANNO DI NASCITA: 2004
PRESIDENTE: Mirko 'Matrix' Morfino
ALTRI MEMBRI DEL MANAGEMENT: Giuseppe 'Keykode' Smedile, Achille 'Aki' Barban, Francesco 'Nemesys' Ferrari
SPONSOR ATTUALI:
Fastmodding.com
Overclockers-store.it
Gamingshop.it
NUMERO DI CYBERATLETI: 20
PALMARES:
Perugia LAN 2005:
Campioni di *Medal of Honor Allied Assault*
EPS II 2006:
4° posto *Call of Duty 2*
EPS III 2007:
3° posto *Call of Duty 2*
Logitech Winter Cup 2007:
Campioni di *Call of Duty 2*
EPS V 2008:
4° posto *CounterStrike: Source*
STAR PLAYERS
COUNTERSTRIKE: SOURCE: Guglielmo 'Gugli' Carraro, Luca 'Loller' Meglioli
PRO EVOLUTION SOCCER 6: Federico 'shade' Seri; Andrea 'TheBlonde' Vona
GIOCHI SUPPORTATI:
CounterStrike: Source
Call of Duty 4
Pro Evolution Soccer 2008
Kartrider
Autobiografia: iNsaNe e-Sports Multigaming Clan è un'organizzazione che punta a incrementare il livello di professionismo nel panorama videoludico italiano, cercando le soluzioni migliori per supportare i suoi cyber-atleti, al fine di ottenere sempre risultati positivi, come successo fin dagli albori della sua esistenza. Il nostro motto, *"Frag Is A Lifestyle"*, racchiude ciò in cui ogni nostro membro crede, ossia che il gioco non va considerato semplicemente come un hobby, ma che se interpretato in modo professionale, può diventare un vero sport. Sotto la guida di un management esperto e dedito alla causa, il Multigaming ha da sempre accompagnato i suoi team verso le mete più alte raggiungibili, senza mai perdere di vista professionalità, impegno e correttezza: valori fondanti per ogni iNsaNe.
COLORI SOCIALI: Bianco, Blu e Nero
SITO WEB UFFICIALE: www.insanesports.it

Gioco online

VELOCIRAPTOR SAFARI

Dinosauri carnivori e jeep nell'arena!

- **Sviluppatore:** FlashBang Studios
- **Genere:** Guida arcade
- **Dimensioni:** 3 MB
- **Internet:** http://raptorsafari.com

A quanto pare, il mondo aveva proprio bisogno di un gioco in cui dare la caccia ai velociraptor usando una jeep.

Velociraptor Safari è un prodotto ridicolmente divertente, in cui bisogna catturare i raptor usando la Fisical Attenzione: il gioco funziona davvero in base alle leggi fisiche. Vi ritroverete a guidare la jeep su terreni sconnessi tra savana, giungla e velociraptor in fuga. Per catturare questi ultimi, dovrete usare una catena dal retro della jeep e sfruttarne l'inerzia per "agganciarli", facendo una curva stretta. Le bestiole catturate possono poi essere portate presso dei punti di raccolta.

Se non vi tenta l'insita stupidità dell'idea, considerate quanto sia divertente usare una specie di gigantesco mazzafrusto derapando con la jeep, con la visuale che passa in slow motion e la preda che pigola quando viene catturata. È una delle cose più divertenti che abbiamo provato e dimostra che anche la fisica è amica degli sviluppatori del panorama indipendente, i cosiddetti "indie".

INSTALLAZIONE

1 Nel caso non l'abbiate già fatto, il sito vi chiederà di installare lo Unity Web Player. Si tratta di un eseguibile di 3 MB (**unitywebplayer.exe**) che dovrete scaricare e, poi, cliccandoci sopra due volte, installare. Dopodiché ricaricate la pagina e potrete giocare.

VERDETTO



Rincorrere i velociraptor facendo numeri assurdi con la jeep non vi lascerà molto tempo per riposare.



Una derapata ben riuscita e vi ritroverete con la preda da trainare.

Gioco online

LINE GOLFER

Siete pronti a progettare un campo per Tiger Woods?

- **Sviluppatore:** The WDDG
- **Genere:** Golf arcade
- **Dimensioni:** Online
- **Internet:** www.candystand.com/uk

C'è un problema fondamentale con la progettazione dei moderni campi da golf: nessuno di noi potrà mai fare un tentativo.

Con spazio sufficiente, e abbastanza manodopera, quasi chiunque riuscirebbe a creare qualcosa di altrettanto crudele e divertente del Belfry (nelle Midlands occidentali). Ne abbiamo avuto la prova tangibile grazie a *Line Golf*, un gioco di golf online dalla lodevole filosofia "fai da te". È il massimo della semplicità, per un titolo di questo tipo: un ometto stilizzato, una mazza e una palla. Puntate il cursore dove volete colpire e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse per dare forza al colpo. Volendo, potete giocare sui campi già pronti, che di certo non mancano: a partire dalla riproduzione del primo livello di *Super Mario World* alle esilaranti fantasie di Rube Golfberg. Oppure, potete creare il vostro campo personale, disegnandolo sullo schermo. Le linee verdi si usano per il fairway, quelle arancioni per i bunker, mentre quelle grigie e nere servono solo come contorno.

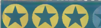
INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file **SilornManorv2pt0.7z** dai collegamenti nella pagina

2 Copiate tutti i file nella cartella **1Oblivion\Data**

3 Attivate l'esp/mod nella lista **Data Files** quando avviate il gioco

VERDETTO



Un gioco semplice, di quelli che fanno passare le ore senza accorgersene. Molto interessante la possibilità di creare i propri campi da golf.

Mappe per Portal

REN_TEST3

LE migliori mappe "amatoriali" di *Portal* sono quelle realizzate da Daryl "RenStrike" Brigner, un mapper di Bethesda che le crea nel tempo libero.

Nella sua terza mappa ha inventato un box che può catturare le palle energetiche che girano per i livelli di *Portal*, e con cui è possibile farle arrivare a una fonte di energia. Si genera, così, una dinamica interessante: ora non create più solo dei percorsi per le palle (come succede di solito), ma le potete trattare come qualsiasi altro oggetto trasportabile. In questo modo, potrete lanciarle attraverso i portali, creando loop infiniti per riuscire ad arrivare abbastanza lontano da risolvere alcuni puzzle. Dal collegamento qui sotto potete scaricare l'intero set di livelli: una serie di diaboliche mappe che sta, giusta giusta, nella sezione "Bonus Maps" di *Portal*.

http://snipurl.com/1yycl

Freeware

PASSAGE

Mogli e labirinti non vanno d'accordo.

- **Sviluppatore:** Jason Rohrer
- **Genere:** Labirinto/
- **Dimensioni:** 0,5 MB
- **Internet:** http://hcsoftware.sourceforge.net/passage

UN puzzle game in cui dovrete farvi strada in un labirinto: *Passage* è stato creato per una mostra d'arte negli Stati Uniti ed è molto più complesso di quanto non potrebbe sembrare a una prima occhiata.

Vestite i panni di un omino alla ricerca di forzieri del tesoro e diversi bonus all'interno del labirinto, mentre lo scopo è quello di raggiungere il maggior punteggio possibile nel limite di tempo disponibile. Per trovarli ci vogliono tempo ed energia e, mano a mano che giocate, noterete che il vostro omino invecchia a vista d'occhio e aumenta la pressione. Una complicazione è data dal fatto di poter, all'inizio del gioco e in un determinato punto del labirinto, trovare moglie: il problema è che, da quel momento in poi, procederete appaiati e la vostra dolce metà non farà praticamente altro che intralciarvi, impedendovi di accedere ai passaggi stretti e di raggiungere un buon punteggio. Che *Passage* sia stato programmato dopo un divorzio particolarmente spiacevole?



INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **Passage_v3_Windows.exe** dal collegamento relativo nella pagina Web
2. Cliccateci sopra due volte per avviare l'installazione automatica
3. Portatevi nella cartella in cui è stato installato il gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\ Unity\ WebPlayer\loader\Passage**) e cliccate due volte sul file **Passage.exe** per avviarlo.



Un giochino strano, che cattura l'attenzione per un po'. La versione "con moglie" rappresenta un livello di difficoltà più elevato.

Freeware

PSYCHOSOMNIUM

Sogni suicidi

- **Sviluppatore:** Cactus Games
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 1,5 MB
- **Internet:** http://cactus-soft.co.nr

CON *Psychosomnium* siamo di fronte a un piattaforme inusuale, in grado di affrontare ogni situazione con un approccio totalmente obliquo: peccato sia dannatamente complicato.

Ci sono due modi per godersi *Psychosomnium*: leggere la documentazione disponibile, scoprendo così quali sono gli scherzi che sta per giocarvi, oppure farci giocare prima qualcun altro e rimanere a guardarlo. Ciò che succede, in pratica, è che quando muore il vostro personaggio si assume il comando di uno qualsiasi degli altri omini presenti sullo schermo. Vi ritroverete, così, nei panni di un tizio che salta, di uno che salta e tira pugni, di un'ape e di un pistolero arrabbiato. Non tutti i personaggi, però, sono animati dagli stessi scopi, quindi attenzione alla trama. Inoltre, il mondo non si comporta sempre come ci si potrebbe aspettare, quindi alle volte non basterà camminare da sinistra a destra per superare uno schermo. A parte quello, basta suicidarsi per risolvere ogni problema, a patto di assumere il controllo di qualcun altro di vivo, dopo.



INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **psycho1.zip** dal collegamento relativo nella pagina Web
2. Decomprimete il file dove preferite
3. Cliccate due volte sul file **psycho.exe** per giocare.



Alcune idee sono interessanti, ma la frustrazione iniziale potrebbe non farvi arrivare più in là di qualche tentativo.

Mod per UT 3

PACCHETTO 3X2 PER UNREAL TOURNAMENT 3

GLI ultimi *Unreal Tournament* hanno generato più Mod dei proiettili che spara Bruce Willis nell'ultimo "Die Hard". Abbiamo contato entrambi e, mentre i proiettili del signor Willis si fermano poco sotto il migliaio (più un'auto), i Mod per *Unreal Tournament* raggiungono quota 2.089.749.

Con l'uscita di *Unreal Tournament 3* il fenomeno si è ripresentato puntuale con tanto di mappe, Mod e piccoli mutator per personalizzare tipi di gioco e azione. Abbiamo setacciato quest'ennesima fiumana di prodotti in Rete, per selezionare i nostri favoriti. Ci sono i primi timidi tentativi di creazione delle mappe, alcune modifiche cui avrebbero dovuto pensare direttamente gli sviluppatori e il ritorno al classico, voluto dai fan. Ancora nessuna conversione completa, ma per quelle serve tempo.

UT3 TWEAKER

Permette di sbloccare le parti del corpo, in maniera da poterle mixare a piacimento, di regolare le impostazioni grafiche, disattivare i video introduttivi (pubblicitari) e aiuta a installare mappe e Mod nella cartella necessaria, così non dovrete andare alla disperata ricerca di quella giusta. Vitale.

snipurl.com/1...

DM-PRIPYAT

Si tratta di un remake di Morpheus, una delle migliori mappe di tutti i tempi. Due torri si ergono una a fianco dell'altra, enormi edifici fantascientifici ormai ridotti a rovine in puro stile post-atomico. Ed è ancora incredibilmente divertente, per 6-8 giocatori con il pallino dei salti.

snipurl.com/1z0pc

THE LONGEST YARD

L'inevitabile aggiornamento di una delle migliori mappe di *Quake*. È un tripudio di piattaforme fluttuanti, frattaglie volanti e portali che vi fanno apparire proprio alle spalle di bersagli inermi. È pieno di salti, come *Pripyat*, ma su un'area delle dimensioni di un campo da calcio.

snipurl.com/1z0pg

RIPPERLITE

Perché mai avranno tolto il Ripper? Un disco mortale sparato ad altezza collo è l'unico modo per decapitare qualcuno, e adesso è tornato! Per attivarlo, nel menu dei mutator, dovete togliere lo Stinger – ma non c'è storia, dovendo scegliere tra i due.

snipurl.com/1z0ph

RYPELCAM

Questo mutator è abbastanza strano: permette un maggior controllo dei video demo. Il riproduttore integrato in *UT 3* è decisamente potente, ma con *Rypel* potrete controllare la velocità di gioco e la posizione della visuale con uno stile ancora maggiore aggiungendo, per esempio, panoramiche in pura scuola cinematografica.

snipurl.com/1z0pk

Mod per rFactor

BRABHAM BT52 1.1

La monoposto del "tricampeão" Nelson Piquet.



- **Sviluppatore:** Lo^ alias Santa rFactor
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 14,1 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Brabham%20BT52

LA Brabham BTS2 è stata la vettura di Formula 1 più potente della storia.

Il motore progettato in gran segreto dalla BMW, dotato di turbocompressori, riusciva a sviluppare da un propulsore 1.500cc la potenza stratosferica di 1500cv in qualifica. Pensate che era talmente potente, che il grandissimo Nelson Piquet coniò la celebre frase: "Voi non guidate questa macchina, basta che la puntiate in una direzione e premiate l'acceleratore". Una frase quantomeno azzeccata, per una vettura che è un eufemismo definire spaventosa. Dopo aver parlato della monoposto in veste storica, andiamo a vedere come si comporta la controparte virtuale sulle piste della simulazione *rFactor* creata dagli ISI.

Il modello 3D si colloca sicuramente ai vertici delle produzioni per *rFactor* ed è veramente dettagliato e completo; l'abitacolo, soprattutto, merita una menzione speciale, in quanto replica fedelmente quello vero. Una chicca per appassionati è rappresentata dal gruppo sospensioni, che, da dietro il nostro volante, vedremo muoversi realisticamente in funzione delle sconnessioni dell'asfalto, dei cordoli e di tutto ciò che si frappone tra la gomma e il suolo. Il comparto audio, purtroppo, rappresenta la nota dolente di questa produzione: infatti, l'autore del Mod, non riuscendo a trovare delle campionature del motore adeguate, si è visto costretto a utilizzare quelle del motore Cosworth delle F1 del 1979 (è necessario installare questo pacchetto, altrimenti non sentirete il ruggito del propulsore!). Questa soluzione è il classico palliativo: pur non garantendo un realismo assoluto, permette di avere dei suoni di buona qualità.

Analizzando la fisica della Brabham BT52, non c'è dubbio che il Mod sia di primissima qualità. Con questa vettura scompare il grande grip delle F1 targate 1979, in quanto l'effetto suolo non è più ammesso da regolamento e quindi dovremo confrontarci con i 1500cv solamente con l'ausilio di appendici aerodinamiche. Inutile dire che i traversi, i testacoda, i fuoripista si sprecheranno, all'inizio (specie se impostate il turbocompressore al massimo nel setup), ma se avrete la pazienza di continuare a girare e ad allenarvi, verrete ripagati da un'esperienza di guida tra le più entusiasmanti del panorama di *rFactor*.

Matthias Egger

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Brabham%20BT52**
2. Aprite l'archivio ed estraete il contenuto dentro la cartella di *rFactor*, avendo cura di rispettare la struttura delle directory.
3. È fondamentale installare il Mod *F1-1979* nella versione *2.01*, perché la Brabham BT52 1.1 utilizza i suoni delle monoposto del suddetto Mod.



In uscita dai tornanti, le derapate si sprecano.





L'abitacolo della Brabham BT52 è assolutamente sensazionale.

VERDETTO



Lo^ ci delizia con una nuova produzione dedicata a una monoposto leggendaria. Un valore aggiunto che non vi deluderà.

Mod per Oblivion

AWAKENING

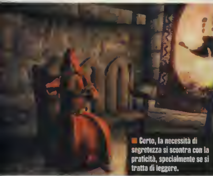
Il ritorno della Confraternita Oscura.

- **Sviluppatore:** Awakening
- **Genere:** GdR
- **Gioco richiesto:** *Oblivion*
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** snipurl.com/1xelw

LA linea di quest riguardanti la Confraternita Oscura, in *Oblivion*, è di sicuro la migliore sotto molti punti di vista. E i piani di *Awakening* prevedono di allungarla di addirittura 15 ore. Come pensano di fare?

"Onestamente", ci spiega Sarah Stoecklin, capo degli autori di *Awakening*, "abbiamo pensato a così tante cose, sia in termini di quest principali, sia secondarie, che mi chiedo come faremo a fermarci a sole quindici ore". La squadra di sviluppatori avrà bisogno di un sacco di entusiasmo per realizzare un Mod tanto grande, ma la Stoecklin ne ha abbastanza:
ha già scritto un romanzo epico di 100.000 parole riguardante la Confraternita Oscura e Lucien Lachance, colui che vi assolda nel gioco. Se, per caso, non dovessero arrivare alle 15 ore, non sarà certo per via della mancanza di un'autrice prolifica.

Sarah non ha voluto confermare se *Awakening*, come del resto la sua storia, rivelerà che Lachance non è davvero morto. Una delle missioni, però, riguarda il recupero del suo corpo e, se *Awakening* seguirà l'esempio di *Oblivion*, niente sarà tanto semplice quanto appare a una prima occhiata. "In *Oblivion* si parlava molto della Confraternita Oscura e degli altri rifugi", dice la Stoeckling. "In *Awakening* sarà possibile visitarli". Il consiglio che governa la fratellanza, infatti, è caduto in disgrazia e sarà compito vostro ripristinarne l'autorità.
Nel farlo, incapperete in segreti che vi porteranno alla più grossa scelta nella vostra carriera di assassini prezzolati: dovrete decidere se tradire la Confraternita Oscura per un guadagno personale, oppure se renderla più potente che mai.



Certo, la necessità di segretezza si scontra con la praticità, specialmente se si tratta di leggere.



I nuovi nascondigli offrono anche spazi in cui addestrarsi, dormire a pianificare i crimini.

Una scelta che, purtroppo, mancava in *Oblivion*, in cui alcuni omicidi avranno sicuramente evocato, nella mente della maggior parte dei giocatori, il sospetto di tradimento. Eppure, *Awokening* promette di spingersi ancora oltre e di assegnarvi il compito di eseguire "Gli atti più atroci immaginabili, atti che vanno ben oltre il semplice assassinio, che condannano a un fato peggiore della morte".

Alla fine delle quest, in *Oblivion*, ottenevate il grado di Listener, che vi lasciava a metà strada tra i mortali e le divinità. Toccava a voi ascoltare la Madre Notte (sposa di Sithis), la quale vi dava i nomi di chi andava ucciso, da passare agli altri membri della Confraternita. *Awokening* non vi limiterà a svolgere quel ruolo, chiaramente (avrete molte occasioni per continuare a uccidere), ma una linea diretta con le divinità è un modo sicuro per scoprire alcuni dei più tetri segreti della Confraternita Oscura. Inoltre, a quanto pare, i "buoni" in città sapranno chi siete, il che significa che c'è una talpa nell'organizzazione.

Awokening aggiungerà anche nuove esclusive armi e corazze da assassino, oltre a oggetti magici e ai personaggi che compongono le altre sezioni della gilda in giro per Cyrodiil. I capi degli altri covi saranno basati sui personaggi tratti da *Oblivion* e, nella maggior parte dei casi, saranno anche doppiati dagli stessi attori.

GIOCHI COMPUTER



L'inquietante figure dell'Osservatore...



Uno dei nuovi nascondigli.

Mod per Half-Life 2

DIVERSI APPROCCI AL GARRY'S MOD

I nostri server personalizzati preferiti.

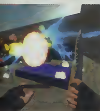
PASSARE da una partita single player del famigerato *Garry's Mod* per avventurarsi nella realtà multiplayer non è cosa da tutti. La varietà di modalità di gioco disponibili sui server "GMod", infatti, è spaventosa.

Il genio di Garry ha creato un gioco in cui tutto ciò che serve, per divertirsi con una modalità totalmente nuova, è collegarsi a un server su cui questa sia in esecuzione. *GMod* si aggiornerà automaticamente con i file necessari e potrete giocare. Quindi, godetevi tutte le modalità che abbiamo selezionato, ma vi consigliamo anche di cliccare a caso nel browser dei server e vedere cosa riuscite a scovare per conto vostro.

Internet: **www.garrysmod.com**



NOX ASSAULT: DEFEND THE CORE



Collegandosi al server Noxious, si ha l'impressione di essere arrivati a una festa di bambini di un altro pianeta. Strutture orribili e luminescenti, gente che indossa coni spartitraffico come cappelli, caos puro e semplice. Scegliete la squadra rossa o quella blu e proteggete il nucleo (core), lo scatolotto rotante nella vostra base, mentre attaccate quello nemico. Ci sono innumerevoli classi di personaggio da scegliere, tra cui alcune tradizionali come Guerriero o Mago.

GMOD STRANDED



E se i protagonisti di "Lost" avessero avuto il *GMod*? Vi ritrovate in mezzo a una battaglia multiplayer per la sopravvivenza. Dovete cercare da mangiare (guardate a terra e premete E per trovare provviste). Un sacco di lavoro, ma dandovi da fare riuscirete a crearvi uno spazio tutto vostro, mentre Zombi e Alyx creano il proprio. L'aspetto "sopravvivenza" rende il tutto più interessante: ci si può aiutare gli uni con gli altri e ci sono molti che lo fanno, ma c'è sempre qualche misantropo che si allontana dal gruppo e costruisce gabbie per tenere fuori il mondo.



In *Prop Hunt*, i prop "nudi" hanno questo triste aspetto.

PROP HUNT

Un telefono corre a zig-zag lungo i corridoi, sfuggendo ai sempre più incalzanti attacchi di due cacciatori Combine. Benvenuti a *Prop Hunt*. Due squadre si affrontano in una mappa di *CounterStrike*: una è composta dai cacciatori e l'altra dagli "arredi" (prop, per l'appunto). Le regole sono semplici: i cacciatori devono trovare i prop e distruggerli, mentre gli "arredi" devono assumere le sembianze di un oggetto in giro per il livello, tipo un bidone o una cassa. Come? Guardando l'oggetto e premendo E. Poi, devono cercare di confondersi con il resto dell'ambiente. Quando si viene presi, però, ci si diverte un bel po': pensate a un barile che scappa, inseguito dalle guardie.



Ehi, mi è sembrato che quel bidone si muovesse!

FREEZE TAG



Un giocatore "ce l'ha" e tutti gli altri fanno parte di un'orda di Kleiners in fuga. Un attacco di chi "ce l'ha" è in grado di ghiacciarvi, ma gli altri Kleiners potranno scongelarvi prendendovi a colpi di piede di porco. Un buon giocatore, quando "ce l'ha", è in grado di proteggere le proprie vittime quanto basta per farle passare dalla propria parte. La maggior parte delle volte, però, l'enorme potere di ghiacciare gli altri causerà solo un gran mulinare di braccia. Ricordate, gente: ci vuole tattica!

SPACEBUILD



Avete mai desiderato essere un astronauta? Le mappe di *Spacebuild* sono tutte piccoli pianeti con delle lune, che è possibile raggiungere. Per farlo, dovrete costruire qualche tipo di mezzo in grado di farvi attraversare lo spazio - ed è per questo che è stato creato il *Garry's Mod*. È proprio qui che pannelli e razzi si uniscono per creare qualcosa di utile che, insieme alle aggiunte di sedie e buchi neri propri di *Spacebuild*, rende questa intrigante modalità un avvincente hobby.

GENERE: FPS

Rigiocato per voi

FRONTLINES: FUEL OF WAR

La linea del fronte avanza in multiplayer.



Per catturare alcuni obiettivi, è necessario attivare degli oggetti; un'operazione ostica nel mezzo della battaglia.



Come in altri titoli, il mirino ottico è il miglior amico dei soldati più precisi.

AGGIORNAMENTI DAL FRONTE

La prima patch è stata pubblicata subito dopo il debutto di *Frontlines*, e risolve alcuni problemi critici quali la chiusura inaspettata del gioco e la riduzione a icona. Per scaricare l'aggiornamento (fondamentale per giocare online) puntate il browser all'indirizzo **www.kaosstudios.com/ffow-patches/**, selezionando l'opzione di sinistra in caso abbiate la versione in DVD, o quella di destra per le distribuzioni digitali.

LE SQUADRE

[illegible] sanno, per gestire il caos di una partita a 64 giocatori è necessaria una certa organizzazione, facilitata dalla creazione di apposite sotto-squadre. *Frontlines* integra questa opzione, rendendo le cose molto più rapide: premendo il tasto "X" potrete accedere a un menu radiale che offre varie opzioni, come la creazione di una squadra o la partecipazione in una già esistente, così da affrontare la battaglia in modo molto più tattico. Il leader è in grado, inoltre, di assegnare ordini quali "attaccare" o "difendere" che vengono visualizzati sullo schermo di tutti i compagni.

ERRATA CORRIGE

Una correzione d'obbligo: nella recensione presente sul numero 139 di GMC, abbiamo erroneamente descritto il gioco come "solo in inglese". *Frontlines* è completamente tradotto e doppiato in italiano.

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Kaos Studios
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Feb 08, 7
- **Multiplayer:** Internet, LAN
- **Requisiti:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 15 GB HD, DVD-ROM, Scheda Lan...
- **Internet:** www.frontlines.com

"Le battaglie online sono intense"

COME promesso nella recensione pubblicata sul numero 139 di GMC, ci apprestiamo ad approfondire l'importante comparto online di *Frontlines: Fuel of War*. Il recente titolo di Kaos Studios fa di questa componente il proprio cavallo di battaglia, rivolgendosi chiaramente agli appassionati che considerano la serie *Battlefield* come un punto di riferimento.

Le meccaniche in comune con i titoli pubblicati da EA sono numerose, tanto che i giocatori più assidui si troveranno subito a proprio agio nei panni di un soldato della Coalizione Occidentale, o dell'Alleanza della Stella Rossa (le fazioni in lotta). Le battaglie online fra questi due eserciti si svolgono su otto grandi mappe e una sola modalità basata sulla cattura di punti di controllo in grado di far avanzare la linea del fronte.

È possibile entrare in gioco scegliendo tra sei diversi profili, le figure standard in questo genere di titoli: assalto, assalto pesante, cecchino, anti-veicolo, op. speciali e combattimento ravvicinato. Ognuno di questi offre un diverso approccio all'azione, dal cauto tiratore scelto fino al "Rambo" più spudorato. A incrementare la varietà ci pensano i Ruoli, che spaziano dal supporto di terra fino al tecnico IEM, senza dimenticare il fondamentale supporto aereo e il tecnico drone. Quest'ultimo rappresenta una delle peculiarità più interessanti di *Frontlines*: grazie ai suoi "giocattoli" tecnologici è in grado di rilevare la presenza nemica, ed eventualmente annientarla con una rapida esplosione. Le battaglie online sono intense e i mezzi da guidare (carri armati, elicotteri, jeep) sono capaci di regalare momenti emozionanti – il limite a 64 giocatori rende il tutto più epico.

I patiti di gradi e medaglie, purtroppo, non verranno accontentati da *Frontlines*, che non offre alcun tipo di avanzamento o riconoscimento per le imprese svolte sul campo di battaglia. Se da un lato questo è valutabile come un fattore positivo, per via dell'assenza di sciocche competizioni che danneggiano il gioco di squadra, dall'altro potrebbe inficiare la longevità dell'esperienza online. Sembra, però, che qualcosa in tal senso sia già in cantiere, pur se i ragazzi di Kaos Studios non si sono sbilanciati più di tanto.

Una critica va mossa sicuramente al server browser interno al gioco: è lento e spesso crea problemi di vario tipo, che rendono frustrante un'operazione fondamentale quale la ricerca delle partite. A parte questo fastidioso "dettaglio", non abbiamo riscontrato particolari inconvenienti, ma c'è da dire che i forum ufficiali riportano numerosi inconvenienti tecnici, come lo sporadico blocco del gioco su determinate configurazioni. Una patch è già disponibile, ma è solo il primo passo per rendere *Frontlines* un gioco competitivo.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



***Frontlines* è in grado di regalare divertimento e competizione, ma per ora soffre di alcune lacune e di problemi tecnici che ne frenano l'ascesa.**

Gioco da tavolo

RAILROAD TYCOON: IL GIOCO DA TAVOLO

Il nostro Gabriele Trovato esamina il boardgame reso celebre da Sid Meier nei primi Anni '90.



Il Nord-est americano è da sempre una zona redditizia.



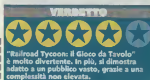
Casa: Eagle Games
Internet: www.eaglegames.net
Prezzo: € 60

NON c'è dubbio che "Railroad Tycoon: il Gioco da Tavolo" abbia avuto una storia inusuale. Si tratta, infatti, di una rivisitazione, a opera di Eagle Games, di un gioco chiamato "Age of Steam", uscito pochi anni fa. Nella rielaborazione, le regole sono state semplificate, mentre i componenti hanno fatto un salto di qualità. Poi, è arrivato il fallimento di Eagle Games e il blocco della produzione e della distribuzione del gioco, che riprenderà solo nel caso venga fatta una nuova edizione, senza licenza. Nel frattempo, è stata pubblicata un'espansione non ufficiale, chiamata "Rails of Europe". Attualmente, la versione italiana è molto difficile da reperire. Quella inglese, invece, si può trovare su Internet più facilmente. È una ricerca che vale comunque la pena di fare, sia perché la lingua ha un impatto irrilevante sulla giocabilità (e il manuale italiano è scaricabile dal sito **http://files.boardgamegeek.com/geekfile_view.php?fileid=14705**), sia perché "Railroad Tycoon: il Gioco da Tavolo" è un titolo che merita.

Le similitudini con il gioco per PC sono molte, a cominciare dall'ambientazione. L'enorme mappa, che raffigura gli Stati Uniti centro-orientali divisi in caselle esagonali, e i cenni storici sui modelli delle locomotive danno l'idea di un prodotto molto curato. Al fine di diventare un magnate, dovrete costruire binari a sufficienza per collegare le città e trarre guadagno dalla consegna di merci di vario tipo. Queste ultime hanno la forma di cubetti di legno di colore diverso e vengono posizionate in modo casuale sopra le città, all'inizio di ogni partita. Nel momento in cui vengono consegnate in un'altra città (il cui colore è abbinato a quello del cubo), il giocatore guadagna dei punti vittoria e, al tempo stesso, si assicura maggiori entrate ogni turno.

Il fulcro della partita consiste in tre round per giocatore, in cui è possibile costruire binari, consegnare merci, migliorare le locomotive (per consegnare più rapidamente), assegnare un colore a una città (così da avere una destinazione conveniente per un certo tipo di merci) o pescare una carta (per ottenere particolari bonus). Tutto questo ha un costo, ma i giocatori iniziano la partita senza soldi: possono ottenere liquidità soltanto indebitandosi. Tramite l'emissione di azioni, i giocatori ricevono dollari (tra l'altro, le riproduzioni sono davvero ben fatte) in qualsiasi momento, al costo di un punto vittoria per ogni azione posseduta alla fine della partita. Al termine di ogni turno, dovranno anche essere pagati i dividendi per ognuna di esse, e coprire l'ammontare di questa somma può rivelarsi problematico. Visto, però, che non c'è un limite al numero delle azioni che possono essere emesse per turno, i giocatori sono liberi di indebitarsi a volontà, e ricorrere a ulteriori emissioni, in quantità sempre maggiori, per coprire i propri debiti. Cadere in questo circolo vizioso assicurerà la sconfitta, a meno che gli investimenti fatti siano particolarmente proficui, ma un giocatore indebitato potrà continuare a giocare come gli altri, dato che il tracollo teorico è possibile soltanto esaurendo i soldi o le azioni della banca (poco probabile). In definitiva, il modello economico non ha (e forse, per fortuna) la complessità di *Railroad Tycoon III* per PC, ma rimane ugualmente avvincente.

"Railroad Tycoon: il Gioco da Tavolo" prevede anche regole aggiuntive, come la possibilità di costruire collegamenti verso il Far West, ma si tratta di appendici marginali, che non portano sostanza a un gioco semplice, ma ben congegnato. Forse, sono più interessanti le mappe aggiuntive scaricabili da Internet, fatte su misura per ogni numero di partecipanti.



VERDETTO

"Railroad Tycoon: il Gioco da Tavolo" è molto divertente. In più, si dimostra adatto a un pubblico vasto, grazie a una complessità non elevata.

Azioni e dollari vi daranno la sensazione di essere dei magnati.



Dal Sol Levante

CONSOLE E PC: PUNTI DI CONTATTO

Le compagnie che producono giochi per console stanno cercando di colonizzare il mercato giapponese del PC.

INVIATO DAL GIAPPONE



Jonti Davies è il nostro inviato nella terra del Sol Levante. Ogni mese, dalla lontana Kyoto, ci racconta cosa significhi essere dei videogiocatori su PC in Giappone. Non mancate di seguire le sue cronache.



IN Giappone, sono in aumento i punti di contatto tra il panorama dei giochi su console e quello del PC.

Non solo le principali serie su console, come *Monster Hunter* e *Dynasty Warriors*, sono recentemente approdate a Windows, ma sviluppatori tradizionalmente più interessati al divertimento su console che al software per computer paiono impegnati a colmare il divario tra i due.

I giochi di Sega si sono visti su Personal Computer per più di dieci anni, ma il nuovo webgame *IA World* fa prendere alla compagnia una direzione completamente nuova. *IA World* è in parte community, in parte MMORPG e le sue opzioni di personalizzazione attingono a piene mani dal sistema di creazione dei Mii, usato sulla console Wii di Nintendo.

Siccome il Wii sta riscuotendo un successo senza precedenti in Giappone, Sega sembra intenzionata a usare quella popolarità come trampolino di lancio per la sua avventura nel "gioco PC personalizzato". Resta da vedere se *IA World* riuscirà a essere anche solo lontanamente popolare quanto il fenomeno Mii, ma secondo chi vi scrive è improbabile. Gli sviluppatori radicati nel mondo console dovrebbero usare un po' più di immaginazione avvicinandosi alla difficile realtà giapponese dei giochi PC.

Pur senza eccessiva fantasia, Capcom sta attirando a sé i giocatori PC con le conversioni per Windows dei suoi *Gyakuten Saiban*, meglio conosciuti come la serie ambientata tra le aule di tribunale *Phoenix Wright*. Finora, questi titoli erano un'esclusiva delle console portatili Nintendo, ma dal 18 marzo sono scaricabili al costo di 120 yen a episodio (meno di 1 euro). L'impatto visivo resta praticamente immutato rispetto agli originali per Game Boy Advance e Nintendo DS, con sprite a bassa risoluzione che interagiscono in piccole finestrelle. In ogni caso, i punti di forza della serie sono il suo humour e le trame, che non subiranno alcuno "scossone" nel passaggio da console a PC.

Probabilmente, il mercato giapponese dei giochi per computer avrà a che fare con più conversioni di titoli popolari su console, in stile *Phoenix Wright* appunto. Se il numero di giochi conosciuti aumenterà, lo stesso accadrà all'apprezzamento da parte degli utenti per la possibilità di giocare su PC. Attualmente, qui in Giappone, la maggior parte dei giocatori vede il proprio hobby come qualcosa di strettamente legato alle console. E gran parte della colpa per tale situazione è da ascriversi agli sviluppatori.

C'è bisogno di più compagnie giapponesi disposte a seguire l'esempio di Capcom (quest'ultima ha già riscosso un grande successo con *Monster Hunter* in formato PC), legando tra loro computer e console agli occhi dei giocatori del Sol Levante.

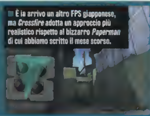




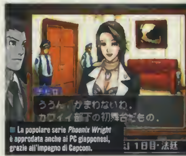
Sega sta cercando di sfruttare la popolarità dei Mii di Nintendo con il suo *IA World*, un gioco che ha opzioni di personalizzazione simili.

FPS CONTRO TUTTO

Dopo l'interessante e gustoso *Paperman*, di cui abbiamo scritto il mese scorso, l'imminente FPS *Crossfire* di Arario sembra un gigantesco passo indietro. Comunque, la sua ambientazione a sfondo spionistico e gli scontri che si preannunciano tutti a corto raggio potrebbero riservare qualche gradita sorpresa; pensatelo come una via di mezzo tra i titoli firmati *Tom Clancy* e *GoldenEye*. È affascinante osservare i tentativi degli sviluppatori nipponici che si lanciano nel genere degli FPS, nonostante sia nota l'avversione generale dei giapponesi per i giochi in prima persona. Arario merita almeno un elogio per averci provato.



È in arrivo un altro FPS giapponese, ma *Crossfire* adotta un approccio più realistico rispetto al bizzarro *Paperman* di cui abbiamo scritto il mese scorso.



La popolare serie *Phoenix Wright* è approdata anche ai PC giapponesi, grazie all'impegno di Capcom.

Mondi virtuali

FUTURO 2.0

Un secondo sguardo al futuro dei MMORPG, dopo il nostro speciale di pagina 60, con qualche punto di vista alternativo.

STAR WARS E L'HINDENBURG

Quasi tutti concordano sul fatto che il più importante contributo dato da *Star Wars: Galaxies* al genere dei MMORPG è stato mostrare in modo spettacolare e inequivocabile cosa *non fare*: ovvero, non stravolgere radicalmente il gioco a metà percorso. Non è questo il luogo per riassumere gli infausti eventi del GdR online SOE/LucasArts, ma vale la pena ricordare che tale azione non solo ha portato a un esodo di massa degli abbonati più fedeli verso altri giochi, ma addirittura al tentativo di realizzare progetti "privati" (come "A New Hope"), che consentissero ai fan di giocare al MMORPG com'era prima del cambiamento. Nelle parole di Allen Varney, uno dei game designer più rinomati, " *Star Wars: Galaxies* ha insegnato, in merito ai cambiamenti radicali e inattesi, ciò che l'Hindenburg insegnò a suo tempo sull'idrogeno". La speranza è che la lezione sia stata appresa.

NON tutti concordano sul fatto che il futuro dei MMORPG debba essere rivoluzionario, o che "avvicinarsi a, o battere, *World of Warcraft*" sia una necessità assoluta per una società che intenda avere successo nel settore.

Titoli come *Ultima Online* o *EverQuest* prosperano tranquillamente grazie a un numero relativamente piccolo di giocatori fedeli, al punto che i loro responsabili continuano a pubblicare nuovi contenuti ed espansioni. Mentre è vero che i costi di sviluppo di questi giochi sono stati distribuiti nel corso della lunga carriera (ed entrambi furono progettati in tempi in cui tali costi erano decisamente inferiori), secondo alcuni analisti ciò a cui un MMORPG dovrebbe oggi mirare è trovare una propria "nicchia" di mercato, sufficientemente grande da garantirne la sopravvivenza, e quindi sapersi sviluppare e crescere in modo da mantenere, nel tempo, la fedeltà dei propri appassionati.

Per raggiungere tale obiettivo, un gioco online deve soddisfare due requisiti: offrire contenuti unici (ovvero, che i suoi fan non possono trovare facilmente in titoli rivali) e un sistema di gioco non solo solido, ma adatto a esprimere al meglio tali contenuti. Per questo, sempre secondo tali interpretazioni del mercato, un MMORPG come il recente *Il Signore degli Anelli Online* può considerarsi un successo: ha soddisfatto le esigenze dei fan di Tolkien che desideravano visitare la Terra di Mezzo (la landa immaginaria creata dall'autore inglese) supportati da un "design" del mondo e da un sistema di gioco rispettosi dello spirito delle opere originarie. Secondo Kevin Stallard, del sito specializzato Massively (**www.massively.com**) è probabile che le cose migliori stiano per venire da giochi basati su ambientazioni curate e di successo, come *Warhammer Online*, *Age of Conan* e *Star Trek Online*. Ognuno di questi titoli, afferma Stallard, offre un universo estremamente particolareggiato, con una vasta base di fan già esistente, e ha quindi più possibilità di raccogliere un gruppo di giocatori che vi rimarranno fedeli nel tempo – "molto di più del prossimo generico MMORPG fantasy".

Mentre noi siamo in parte d'accordo con le affermazioni di Stallard (incidentalmente, stando allo stesso sito "una società come Turbine sarebbe assai soddisfatta di mantenere una base di 100.000 iscritti per il suo *Il Signore degli Anelli Online* ") non riteniamo che



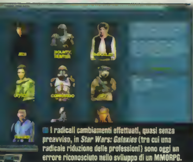
Secondo alcuni analisti, un nucleo di 100.000 giocatori fedeli è sufficiente per supportare un titolo come *Il Signore degli Anelli Online*.

Imprese per semidei

Uno dei problemi più seri per ogni MMORPG è cosa fare quando i personaggi arrivano alla fine del loro percorso di crescita (60° livello in *WoW* per il gioco base, elevato al 70° nell'espansione *The Burning Crusade* e all'80° nell'annunciato *Wrath of the Lich King*). Buona parte del coinvolgimento deriva proprio dal senso di progressione lineare durante la strada verso il "tetto". Innalzare il livello massimo con le espansioni è un rimedio, ma queste richiedono mesi e mesi per essere realizzate.
Nel frattempo, per gli utenti "alla fine del gioco" l'esperienza si trasforma in una serie di "raid", nella speranza di imbattersi in qualche pezzo di equipaggiamento raro. In futuro, si dovrà trovare un modo per aggirare questo problema (detto di "endgame"). Una delle soluzioni proposte è la realizzazione di mondi più omogenei (e verosimili), in cui personaggi potenti e principianti possano visitare le stesse aree ed esplorare liberamente, magari seguendo linee narrative e quest diverse calibrate sul loro livello, o magari con una struttura che consenta anche ai personaggi più deboli di dare il loro contributo nelle zone più pericolose. In fondo, se pensiamo a immagini narrative come alcuni passi de "Il Signore degli Anelli", la grande "instance" delle Miniere di Moira viene attraversata da un gruppo in cui coesistono Aragorn, Gandalf e Pipino, ognuno capace di dare il proprio contributo – un buon passo verso il ritorno di interazioni ed emozioni dal gusto narrativo nei MMORPG.



L'originale *EverQuest* dimostra come un nucleo relativamente piccolo di giocatori fedeli possa mantenere attivo un buon MMORPG per un tempo indefinito.


I radicali cambiamenti effettuati, quasi senza preavviso, in *Star Wars: Galaxies* (tra cui una radicale riduzione delle professioni) sono oggi un errore riconosciuto nello sviluppo di un MMORPG.


I mondi persistenti creati con *Neverwinter Nights 1* & *2* sono uno degli ultimi "rifugi" per chi desidera interpretare online un personaggio.

"unico" debba riferirsi necessariamente all'ambientazione. Vi sono molti contenuti che non abbiamo ancora incontrato nei MMORPG fantasy. Tra questi, creature volanti sotto il totale controllo del giocatore unite a navi in grado di combattere, il tutto legato da un sistema in grado di gestire in modo fluido scontri tra cielo, mare e terra. Per fare un esempio: personaggi a cavallo di draghi che attaccano una nave carica di altri personaggi, a loro volta impegnati ad assaltare una fortezza dal mare.

Che questa non sia una nostra pia illusione lo prova il fatto che *Vanguard*, stando agli sviluppatori, è stato progettato proprio per offrire tale genere di opportunità in una delle prime espansioni. Ma il futuro di *Vanguard* è incerto, e l'unico grande MMORPG che, al momento, offre l'emozione di combattere sia con personaggi, sia con "navi" è di fantascienza, ovvero *Star Wars: Galaxies* grazie al suo *Jump to Lightspeed*. Il nostro sogno di scendere in picchiata con un drago su una trireme da guerra da cui si innalzano fulmini e globi di fuoco resta un sogno.

E poi, sempre a nostro avviso, nei MMORPG attuali manca qualcosa che c'era in passato, ma che nel tempo si è perso: il "gioco di ruolo" vero e proprio. Mentre per alcuni il concetto di GdR unito all'idea di videogioco è blasfemo e irrealizzabile, noi non possiamo che ripensare con nostalgia a quando, nei lontani anni in cui *Ultima Online* era la sensazione del momento, "compagnie teatrali" di giocatori tenevano rappresentazioni nelle piazze di Britannia, e all'interno delle gilde si svolgevano intrighi intrisi di amore e tradimento degni di film come "Elizabeth". Molti sforzi vengono compiuti per recuperare questo spirito, inclusi server "dedicati al GdR" per tutti i maggior MMORPG, e alcune iniziative viste nei "mondi persistenti" creati per *Neverwinter Nights*. Si tratta certamente di iniziative lodevoli, ma ciò che manca è la spontaneità con cui l'atto di "interpretare" avveniva in quei lontani giorni di *UO*. Per quanto amiamo i MMORPG, non possiamo fare a meno di notare che la struttura, per molti, è ormai basata sul paradigma "crescita, esplorazione (a sua volta strutturata sulla crescita – con aree più o meno adatte, in base al livello del personaggio), emozione di superare sfide importanti insieme a gruppi di amici" – con l'occasionale torneo neo-gladiatorio nelle Arene (*Guild Wars*, *World of Warcraft*). Il problema è che, durante le ricerche svolte, non abbiamo incontrato da nessuna parte una discussione veramente seria su come sarebbe possibile riportare il "gioco di ruolo" nel MMORPG.

In tal senso, potrebbe rivelarsi interessante un'iniziativa apparentemente scollegata: il sistema di "Tavoli Virtuali" che Wizards of the Coast sta organizzando per permettere di incontrarsi e giocare online alla Quarta Edizione del GdR da tavolo "Dungeons & Dragons" – un'attività intimamente legata all'interpretazione.

In definitiva, la situazione è assai confusa. Ciò che pensiamo noi (e che coincide con uno dei pareri oggi diffusi in Rete) è che le vere novità verranno da iniziative sperimentali come *Dungeon Runners* di NCsoft – un po' come nei normali giochi per PC esiste il vasto e creativo mondo dei titoli indipendenti come fertile bacino di sperimentazione di idee. La nostra opinione obiettiva è che la "stagnazione" nella struttura dei MMORPG più popolari è la principale causa della paura che *World of Warcraft* rappresenti "la fine della strada". *Vanguard* voleva andare oltre e se c'è una buona notizia nel fatto che non ha ottenuto il successo sperato, è che alcuni post da parte dei suoi sviluppatori hanno lasciato intuire che ciò, in parte, è derivato da problemi interni al team di sviluppo, non dalla concezione di base. Sarebbe un vero peccato se tale esperienza segnasse la perdita anche della visione che c'era dietro.



ULTERIORI RIFERIMENTI

Il paragrafo Il Riassuntone che trovate in questa pagina sintetizza, come abbiamo scritto, quanto espresso da una serie di siti e di esperti che si occupano di MMORPG, e caratterizzati da due qualità: l'intelligenza delle analisi pubblicate, l'umorismo, e il fatto che le loro opinioni non coincidono quasi mai su nulla. Ecco gli indirizzi di alcuni (tutti sono in lingua inglese):

MMOGCHART.COM (**www.mmogchart.com**) – Punto di partenza fondamentale: traccia l'evoluzione (anche in termini numerici) del panorama dei MMORPG, e contiene i link a tutti i siti più interessanti.

Massively (**www.massively.com**)
Ancient Gaming Noob (**tagn.wordpress.com**)
Wandering Goblin (**www.wanderinggoblin.com**)
The Common Sense Gamer (**commonsensegamer.com**)
Hertless_ Gamer (**hgamer.blogspot.com**)
Raph's Koster Website (uno dei principali progettisti di *Ultima Online* **www.raphkoster.com**)

Il riassuntone



Cosa ci riserva il futuro visibile per quanto riguarda il genere dei MMORPG? Di seguito, abbiamo raccolto le "predizioni" per il 2008-2009 fatte da alcuni dei siti e degli esperti più popolari:

"*Wrath of the Lich King* non uscirà prima del 2009"; "*Wrath* uscirà entro il 2008, ma non avrà l'impatto di *The Burning Crusade*"; "*Star Trek Online* sarà la vera sorpresa del 2008"; "*Star Trek Online* è praticamente già morto"; "*Tabula Rasa* sarà il grande vincitore del 2008, ma solo se pubblicherà una buona espansione o buoni contenuti addizionali"; "*Age of Conan* e *Warhammer Online* saranno i grandi vincitori del 2008"; "*Warhammer Online* non uscirà nel 2008"; "*Age of Conan* non uscirà nel 2008"; "*The Agency* sarà la grande sorpresa del 2008"; "*The Agency* sarà la grande delusione del 2008"; *Dark Age of Camelot* avrà grossi problemi a mantenere una base di giocatori sufficiente"; "*DAOC* e *Vanguard* sono praticamente già morti"; "sono giochi come *Dungeon Runners* e *Mythos* la vera strada del futuro"; "*World of Warcraft* rimarrà inattaccabile"; "per *World of Warcraft* si avvicina l'inverno, e in più di un senso"; i contenuti 'maturi' di *Age of Conan* genereranno controversie nocive"; "saranno proprio i contenuti maturi di *AoC* il segreto del suo successo"; e, ovviamente, "I MMORPG si estingueranno". Bene, ora ne sapete quanto noi.

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 8 hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar

Avventura grafica

SAM & MAX 204 CHARIOTS OF THE DOGS

Dopo due capitoli sotto tono, torna l'ironia investigativa di Sam e Max.

IL demo di *Chariots of the Dogs* propone le prime battute di questa avventura grafica in inglese, ennesimo episodio del fortunato ritorno dei due folli detective di Steve Purcell.

La prima schermata che apparirà lanciando il gioco è dedicata ai possessori di un account "My Telltale", che potranno inserire i loro dati di login per sbloccare il gioco, a patto che lo abbiano già pagato in precedenza. Se non possedete un account, cliccate in basso a destra, sul pulsante "No thanks, just take me to the demo!" Per sbloccare (previo pagamento) la versione completa è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata successiva del demo, cliccando su "Buy it". Per provare, invece, la versione dimostrativa del gioco, basta cliccare su "Click here for a free demo" proprio dalla suddetta schermata. Prima di iniziare a giocare, avrete modo di impostare la risoluzione dello schermo, nonché la presenza dei sottotitoli e dei suggerimenti. Tenete presente che *Chariots of the Dogs* è il quarto gioco della seconda serie a episodi di *Sam & Max* e che, sebbene sia autoconclusivo, potreste trovarvi un po' spaesati se avete saltato a piè pari i suoi predecessori. Dopo aver girato in lungo e in largo il Pianeta, ed essersi trovati invischiati nelle situazioni più disparate, questa volta i nostri eroi saranno alle prese con una bizzarra macchina del tempo che li porterà a spasso fra diverse epoche. Sebbene i due precedenti capitoli di questa seconda stagione delle avventure di Sam & Max abbiano sfoggiato una qualità complessiva più scarsa della media, questo quarto episodio sembra aver ritrovato la giusta via da percorrere segnata dal primo *Ice Station Santa*. Troverete la recensione del gioco su questo numero di GMC.



■ L'investigazione, questa volta, non avrà inizio nell'ufficio dei nostri due eroi.



I'VE ALWAYS WONDERED IF HE'S WEARING PANTS BACK THERE.

COMANDI PRINCIPALI
Per portare a termine l'investigazione e risolvere il caso, basta armarsi di mouse.

Casa: TellTale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max - Season Two\Uninstall\Uninstall - Episode 204 – Chariots of the Dogs** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione degli eventuali file di salvataggio.

Gioco musicale

AUDIOSURF

Un nuovo modo per ascoltare e "vedere" la musica sul vostro PC.

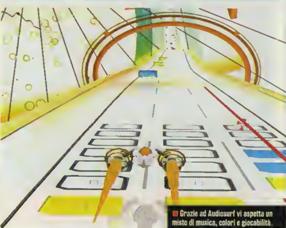
CIÒ che vi aspetta con *Audiosurf* è un'esperienza musicale e videoludica fuori dal comune. Il gioco, infatti, funziona sfruttando le tracce musicali presenti sul vostro PC, che diventano la colonna sonora e i livelli da affrontare, grazie a un sofisticato algoritmo che ne analizza il tempo e il ritmo.

Una volta lanciato il file eseguibile, alla fine del caricamento, cliccate su OK dopo aver letto l'avviso riguardo i soggetti fotosensibili e a rischio di attacchi epilettici. Dopo aver cliccato su Play, vi consigliamo di seguire il breve tutorial, che vi spiegherà rapidamente i rudimenti del sistema di gioco. Si tratta di regole molto semplici, ma non intuitive, e possiamo assicurarvi che il tutorial non è una perdita di tempo.
Prima di iniziare a giocare, dovrete scegliere una canzone presente sul vostro hard disk: ogni volta che ne utilizzate una nuova, mai provata con *Audiosurf*, il tempo di caricamento sarà lievemente più lungo (l'algoritmo, infatti, deve analizzare a fondo la canzone), mentre la volta successiva tutto sarà pre-caricato e di conseguenza molto più veloce.
La versione dimostrativa permette di godersi appieno un numero limitato di canzoni, al termine delle quali sarà necessario acquistare il prodotto completo per continuare a giocare e sbloccare alcuni dei tanti personaggi giocabili. *Audiosurf*, si avvierà in modalità finestra, ma se volete vederlo a schermo intero è sufficiente cliccare su Fullscreen. Prima di farlo, però, andate su Options e assicuratevi di selezionare una risoluzione supportata dal vostro monitor.

COMANDI PRINCIPALI
Le vostre cavalcate musicali funzioneranno con il mouse o con le frecce direzionali sulla tastiera

Casa: Valve
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista, connessione a internet.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Audiosurf\Uninstall Audiosurf** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.



Grazie ad Audiosurf vi aspetta un misto di musica, colori e giocabilità.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Viaggi da sogno in lontane mete straniere grazie a *Big City Adventure: Sidney Australia* e *Around the World in 80 Days*, rispettivamente: un gioco per chi ha la vista di un'aquila e un classico puzzle game. Se ve la cavate con gli incastri, provate subito *Penguins Journey*, altrimenti ripiegate sul mahjong vecchio stile o sugli altri rompicapi proposti nella sezione shareware.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client internet di Tiscali per navigare in Rete.



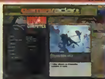
I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



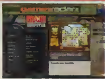
Problemi con la vostra avventura preferita?
È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC.
Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Un nutrito pacchetto di Mod per *Unreal Tournament 3*, che spaziano dalla rivisitazione di alcune mappe deatmach al ritorno di devastanti armi. Gli appassionati di *Crysis*, invece, avranno modo di sbizzarrirsi con l'editor di mappe, corredato da una nutrita serie di tool.



Questo mese, la sezione dedicata ai video propone il filmato di *LEGO Indiana Jones*, divertente rivisitazione in formato mattoncino delle avventure del famoso archeologo.



Gioco di carte

WORLD OF WARCRAFT GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

World of Warcraft *dal PC alle carte collezionabili!*

MEGLIO chiarire subito le idee, per non fare confusione: il demo del gioco di carte collezionabili di *World of Warcraft* non è né un'espansione del titolo Blizzard, né un gioco nuovo di zecca.

Si tratta, semplicemente, di una dimostrazione interattiva del gioco di carte pubblicato da Upper Deck su licenza di Blizzard, che vi insegnerà a giocare attraverso dodici lezioni tematiche. Dal menu principale, cliccate su una delle dodici carte disposte intorno al portale (Come iniziare, Eroi, Alleati, Missioni, Abilità, Armi, Armature, Oggetti, Sequenza del turno, Combattimento, Danno e Costruzione del mazzo) per accedere a una breve, ma esauriente spiegazione. Per provare il demo, non è necessaria l'installazione del software; basterà scompattare il file Wow-Demo.rar in una cartella sul vostro hard disk (sono sufficienti 115 MB di spazio libero) e cliccare su WoW_Demo.exe. Facile come giocare a carte, insomma! Per maggiori informazioni sul gioco di carte collezionabili di *World of Worcraft*, potete consultare il sito Internet, in inglese, **http://entertainment.upperdeck.com/wow**. La vostra passione per il capolavoro Blizzard vi seguirà ovunque voi siate e vi permetterà di sfidare dal vivo i vostri amici: basta un mazzo di carte ben assortito. E per aggiundicarvi qualche rarità, perché non provate a partecipare al Contest pubblicato nelle News di GMC di questo numero?

COMANDI PRINCIPALI
Per assistere alla dimostrazione del gioco basta usare il mouse.

Casa: Upper Deck
Requisiti: CPU 500 MHz, 128MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/2000/XP/Vista



La spiegazione interattiva è abbastanza chiara s vi darà una panoremica soddisfscente delle dinamiche del gioco.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Il software non viene installato, pertanto, per cancellare i file dal vostro hard disk è sufficiente cliccare con il pulsante destro del mouse sulla cartella e selezionare "Elimina

Strategia a turni

LOST EMPIRE IMMORTALS

Nuove galassie da conquistare a suon di strategia.

DOPO l'anteprima di *Lost Empire: Immortals* pubblicata sul numero di marzo, GMC vi offre anche una versione dimostrativa del gioco, che vi consentirà di impersonare una delle sei razze dell'edizione completa (gli umani) scegliendo fra quattro livelli di difficoltà.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere interamente controllato tramite mouse.

L'unica galassia disponibile è la Demo Galaxy, ma è possibile impostare alcune delle condizioni di vittoria. Per installare *Lost Empire: Immortols*, decomprimete l'archivio immortals_demo_en.zip in una cartella temporanea. Eseguite il file setup.exe: il programma determinerà in automatico quali componenti devono essere installati sul vostro PC. In base a ciò che è già presente sul vostro computer, potrebbe essere necessario installare le ultime DirectX, il framework di .NET e XNA. Tutto avverrà in automatico, e vi basterà accettare le licenze di volta in volta e cliccare su Avanti. Al termine di tutte le installazioni preliminari, partirà quella vera e propria di *Lost Empire: Immortals*. Accettate la licenza, selezionate il percorso (o lasciate quello predefinito) e cliccate su Avanti.

Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 1.2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista



Nel gioco completo, potrete selezionare la galassia preferita, ma nel demo ne è disponibile solo una.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Lost Empire - Immortals (DEMO)\Uninstall Lost Empire - Immortals** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Gli altri demo

IMPERIUM ROMANUM

Genere: Gestionale storico
Casa: Kalypso Media
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Nuovo gestionale storico ambientato nell'antica Roma sviluppato da Haemimont. La versione demo mette a vostra disposizione due missioni di allenamento e una missione in modalità single player: provate l'ebbrezza di costruire una città imperiale e vederla fiorire sotto il vostro illuminato comando.

SPACEFORCE CAPTAINS

Genere: Strategia a turni
Casa: JoWooD Productions
Requisiti: CPU 2 GHz, 768 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Versione di prova per lo strategico a turni ad ambientazione spaziale di JowooD Production. L'unica modalità di gioco attiva, oltre al tutorial, è quella per giocatore singolo, che può affrontare la sfida selezionando l'opzione Scenario o Campagna. Nel primo caso, la mappa Retribution vi vedrà impegnati a eliminare la presenza di Ord che hanno attaccato un avamposto di ricerca nel sistema Ketrel; nel secondo, avrete modo di iniziare la campagna EMD. Per installare il gioco, dovrete accettare il contratto di licenza e disporre di almeno 1 GB di spazio libero su hard disk.

HARD TO BE A GOD

Genere: GdR/Azione
Casa: Nobilis
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Impersonate il ruolo di un investigatore al servizio dell'impero di Estor, inviato su un misterioso pianeta simile alla Terra in cui il tempo sembra essersi fermato in una sorta di infinito Medioevo.
Per attivare o disattivare la presenza di sangue nel gioco, accedete alla sezione Opzioni del menu principale e, dopo aver inserito una password a vostra scelta, impostate come preferite la voce "Blood". Il demo propone una porzione del gioco completo: per maggiori informazioni in proposito, leggete la recensione pubblicata su questo stesso numero di GMC.

FANTASY WARS

Genere: Strategia a turni
Casa: Nobilis
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione di prova per l'appassionante wargame a turni di Nobilis, che vi darà l'opportunità di cimentarvi nella modalità single player. Le due missioni complete disponibili sono Conquest of Goblins e Freiburg's Destinity: la prima ha come protagonisti gli umani, la seconda gli Orchi. In entrambi i casi, però, possono essere impostati tre livelli di difficoltà. Il demo è proposto in lingua inglese.



IMPERIUM ROMANUM

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.3

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

ECleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr.TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 SR-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

MOD PER UNREAL TOURNAMENT 3

Tra armi classiche e nuove mappe, in UT 3 duelli e battaglie non conoscono limiti.

L'ottimo *Unreal Tournament 3* è sempre sulla cresta dell'onda per quanto riguarda la realizzazione di nuovi Mod e add on. La selezione che vi proponiamo questo mese comprende *Ripper Lite, UT3 Tweaker, The Longest Yord, Prypiat* e *RypelCam*.

The Longest Yard e *Prypiat* sono due mappe: la prima si rifà a *Quake 3*, la seconda (per sei-otto giocatori) è un remake della mappa *Morpheus* ed è ambientata in una città abbandonata a seguito della catastrofe di Chernobyl, in cui si alternano zone a gravità distorta e strani fenomeni atmosferici. *Ripper Lite* ripropone in *UT 3* una vecchia conoscenza del primo *Unreol Toumoment*: un'arma che permette di sparare delle affilatissime lame che diventano esplosive in modalità fuoco secondario. Provate a far saltare in aria i nemici e, subito dopo, affettateli a mezz'aria! *Tweoker v4* vi sarà utilissimo per modificare velocemente e senza rischi alcuni parametri di *UT 3* e divertirvi a mescolare a piacimento le parti del corpo dei personaggi. *RypleCom*, infine, è un tool che vi darà modo di creare dei filmati di gioco. Per una descrizione più approfondita dei Mod in questione, vi consigliamo di leggere la rubrica Next Level di questo numero.


PRYPIAT



RIPPER LITE


THE LONGEST YARD

CRYSIS SDK V1.2

L'editor ufficiale di *Crysis*, che contiene il codice sorgente del gioco, degli esempi e una selezione di utili tool come: Resource Compiler, CryExport plug-in per 3DS Max 8, Max 9 e Max 2008, Polybump plug-in per 3DS Max 8, Max 9 and Max 2008, Polybump, CryTIFF plug-in per Adobe Photoshop, FMOD Designer Tool e XSI Add-On . Per la documentazione relativa, visitate il sito Internet **http://doc.crymod.com**.


CRYSIS

Patch

WORLD IN CONFLICT V1.007
Patch ufficiale per tutte le edizioni italiane di *World in Conflict*, che aggiorna il gioco e corregge un paio di bug, in particolare quello che riguarda il ponte nella mappa Hometown.

FANTASY WARS V1
Una patch che riguarda la modalità multiplayer del gioco e risolve un problema relativo all'inserimento dell'indirizzo IP. Per procedere alla sua installazione, ricordate di selezionare manualmente la cartella in cui estrarre il file (che, altrimenti proverà inutilmente a installarsi sulla directory del lettore DVD).

LOKI V1.0.8.3
Nuovo aggiornamento ufficiale di Focus interactive per il suo gioco di ruolo/azione, che arriva così alla versione 1.0.8.3.

CRYSIS V1.2
Patch di aggiornamento valida sia per la versione 1.0, sia 1.1 di *Crysis*, che apporta vari tipi di modiche al bilanciamento, alle armi, ai veicoli e alla struttura di gioco generale. Le correzioni riguardano sia la modalità in singolo, sia quella multigiocatore.

UNIVERSE AT WAR V2
Aggiornamento che, oltre a prevedere vari tipi di modifiche alla struttura di gioco, include anche quattro nuove mappe multiplayer/schermaglia: Washington D.C , Atlatea e Arecibo per battaglie uno-contro-uno; Grand Canyon per otto giocatori.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS V1.5
Versione beta della nuova patch per *Quake Wars* che corregge vari bug e applica alcune modifiche al gioco. Durante l'installazione della patch, avrete modo di installare anche il software Punkbuster qualora non fosse già presente sul vostro PC.

MEDAL OF HONOR AIRBORNEV1.3
Due patch da installare in sequenza per aggiornare il gioco prima alla versione 1.2 e, successivamente, a quella 1.3. L'aggiornamento più recente aggiunge due nuove mappe per tutte le modalità multiplayer (Heraklion e Hunt Classic), l'Objective Mode, sempre per il multiplayer, e altre opzioni meno rilevanti.

THE WITCHER V1.2A
File che si occupa esclusivamente di migliorare la compatibilità delle versioni scaricabili del gioco con la precedente patch 1.2.

GEARS OF WAR V1
Versione aggiornata della patch precedentemente fornita da Microsoft Game Studios. Il file risolve i problemi riscontrati con Games for Windows LIVE ed è compatibile con le versioni americane ed europee di *Geors of War*.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS V2.202
Aggiornamento per l'edizione italiana dell'espansione dedicata allo strategico in tempo reale *Compony of Heroes*, che aggiunge la possibilità di sbloccare la Gold Edition del gioco.

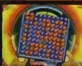
UNREAL TOURNAMENT 3 V1.2
Patch che aggiorna tutte le edizioni commerciali di *Unreol Tournament 3*, apportando varie modifiche al gameplay, alla I.A., all'interfaccia e correggendo vari tipi di bug.


LOKI

Shareware

BIG CITY ADVENTURE: SYDNEY AUSTRALIA


Mettetevi in viaggio attraverso l'Australia, per cimentarvi in vari tipi di prove di abilità e destrezza. La maggior parte di esse, però, vi richiederà di aguzzare la vista per trovare alcuni oggetti in mezzo al caos che regna sovrano nei vari scenari. Accedendo al menu "Opzioni", avrete modo di scegliere se giocare in modalità a tempo o relax, il gioco è in inglese e richiede una buona conoscenza dei vocaboli più disparati.

BALLBALLA

Un puzzle game originale e stuzzicante, che mette in campo persino l'abilità nel calcolare il modo per mantenere l'equilibrio. Cliccando su una pallina circondata da altre uguali fra loro, la prima le farà sparire assorbendone il peso: cercate di portare a termine i livelli impedendo che il contenitore che ospita le palline perda l'equilibrio!

HOTEL MAHJONG DELUXE

Ennesima variante di uno dei giochi che fanno più spesso capolino nella sezione shareware: avrete un'ora di tempo per provare *Hotel Mahjong Deluxe*, una raccolta di sfide mahjong disseminate nei piani di un hotel di lusso. Scegliete la modalità di gioco più adatta a voi e liberate il tavolo di gioco accoppiando tessere uguali e totalizzando il punteggio più alto.

PENGUINS JOURNEY

Un divertente rompicapo che ha come protagonisti dei pinguini che devono riuscire ad attraversare indenni un fiume. Mentre prosegue "la marcia dei pinguini" da una sponda all'altra, dovrete costruire un ponte utilizzando alcuni tasselli dalle forme più disparate. Man mano che proseguirete nel gioco, potrete contare anche sull'aiuto di alcuni bonus, come mucchi di pesce che distraggono i palmipedi, rallentandoli.

MAGIC MATCH ADVENTURES

Classico puzzle game in cui si devono abbinare tre o più elementi uguali, ma con in più un pizzico di magia. Gli oggetti che spariscono dal tavolo di gioco vanno nel calderone degli incantesimi, quindi premuratevi di raccogliere tutti gli ingredienti necessari per creare le pozioni magiche richieste e di accumulare grandi quantità di Mana colorato.

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Il giro del mondo in ottanta... puzzle! Fate tappa attraverso tutte le località toccate da Fogg nel corso del suo viaggio e ricomponete gli oggetti necessari all'avventura. Per farlo, dovrete spostare le tessere sulla griglia di gioco in modo da far cadere verso il basso i pezzi e completare il puzzle entro il tempo limite. La durata di questa versione gratuita del gioco è, come sempre, di sessanta minuti.

Video

LEGO: Indiana Jones



C'è aria di tempesta per il terrorismo globale.

guida al

GIOCO COMPLETO

CONFLICT: GLOBAL STORM

Come giocare

Per giocare a *Conflict: Global Storm* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Conflict: Global Storm**. Fatto questo, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Eidos > Conflict Global Storm > Avvia Conflict Global Storm**. A ogni avvio del gioco, comparirà una schermata in cui, oltre a scegliere di iniziare a giocare cliccando su **Gioca Partita**, potrete anche configurare alcune opzioni video cliccando su **Impostazioni**. Farlo è necessario al primo avvio di *Global Storm*, visto che il programma terrà in memoria le preferenze che avrete impostato.

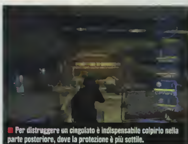
Manuale e tutorial

Il manuale di *Conflict: Global Storm* si trova all'interno del **DVD** di gioco, nella cartella **Manuals**. In questa directory ci sono due file, uno in inglese, **pc_manual_uk**, e uno in francese, **pc_manual_fr**, che potranno essere letti con il programma Acrobat Reader. Chi non avesse familiarità con queste due lingue non deve preoccuparsi. Basterà leggere questa guida per riuscire a cavarsela in ogni situazione presentata. Per quanto riguarda il tutorial, invece, esiste una vera e propria sezione a esso dedicata. Il nostro consiglio, soprattutto per coloro che non hanno familiarità con la serie *Conflict*, è di affrontarla. Per riuscire a sopravvivere alle battaglie, infatti, non solo occorrerà muovere con destrezza i propri uomini, ma bisognerà anche imparare a impartire gli ordini d'attacco e a sviluppare tattiche offensive.

DALLA guerra del Golfo, la minaccia per la stabilità si è frammentata nelle molteplici forme assunte dal terrorismo internazionale.

La cura per queste pericolose metastasi consiste in un team delle forze speciali pronto a intervenire ovunque e a ridurre a più miti consigli i "cattivi" del caso: quello di *Conflict: Globol Storm*. Chi segue GMC da qualche tempo ha già avuto modo di entrare in azione con la serie di Pivotal Games, grazie a *Conflict Desert Storm II* (febbraio 2007). A questi veterani diciamo subito che, non fosse per qualche modifica all'interfaccia di controllo, si sentiranno subito a casa. Per tutti gli altri, invece, risulta indispensabile seguire l'ottimo tutorial che, oltre a spiegare le basi del movimento e degli attacchi, insegna anche come controllare il proprio gruppo di soldati in *Globol Storm*.

Conflict: Globol Storm è uno sparatutto di squadra e, come tale, metterà alla prova in ugual maniera la vostra mira e il vostro talento per la tattica di guerra. Per comandare i vostri uomini potrete contare su un sistema di controllo del team davvero ben fatto, che, oltre a permettervi di cambiare personaggio in qualunque momento, vi consentirà di ordinare agli altri tre membri del gruppo di seguirvi, oppure di rimanere dove sono, sia con ordini collettivi, sia in modo selettivo.
Sviluppare tattiche d'attacco efficaci sarà indispensabile per proseguire nelle missioni.



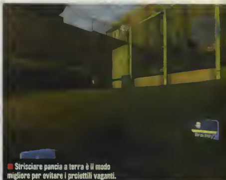
Per distruggere un cingolato è indispensabile colpirlo nella parte posteriore, dove la protezione è più sottile.

Infatti, l'approccio diretto (avanzando tutti insieme) si rivelerà spesso fatale. Fortunatamente, anche in questi casi non bisognerà preoccuparsi troppo. Nessuna ferita sarà abbastanza grave da non poter essere curata e basterà un semplice medikit per rimettere in sesto i vostri soldati. Bisognerà agire in fretta, però: se lasciati a loro stessi per troppo tempo, i feriti rischieranno di morire e ciò porterà all'immancabile game over.

Le 14 missioni che compongono la campagna principale di *Conflict: Globol Storm* sono molto varie e articolate. Concorre a questo anche la notevole cura riservata alla struttura dei livelli, con mappe ampie e ben fatte, collocate nella cornice di ambientazioni molto diversificate. Si combatterà in giungle, zone urbane e persino deserti.
A rendere il tutto ancora più interessante ci pensa il gran numero di nemici da affrontare. Si tratta di avversari abbastanza abili, in grado di trovare un riparo dal vostro fuoco e di nascondersi per prendervi di sorpresa.

Accanto a questa campagna in single player, lunga e appassionante, ci pensa la divertente modalità cooperativa per più giocatori ad aumentare ulteriormente la longevità di *Globol Storm*. Non indugiate, dunque, l'azione vi attende!





Strisciare pancia a terra è il modo migliore per evitare i proiettili vaganti.

Installazione e disinstallazione di Conflict: Global Storm

Una volta inserito il DVD di *Conflict: Global Storm* nel lettore, si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Launch** o direttamente su **setup**. Cliccate su **Installa**, scegliete la lingua di gioco e premete su **Avanti**. A questo punto, scegliete la cartella in cui installare il gioco, quella predefinita è **C:\Programmi\Eidos\Conflict Global Storm** (oppure **C:\Program Files\Eidos\Conflict Global Storm** per chi usa Vista). Una volta fatto, premete su **Avanti** per 2 volte, decidete se creare un collegamento sul desktop e premete ancora due volte su **Avanti** per dare il via al processo di copia dei file.
Al termine, scegliete se installare le DirectX 9.0c e cliccate su **Fine**. Per disinstallare *Conflict: Global Storm* potete seguire il percorso **Start > Programmi > Eidos > Conflict Global Storm > Disinstalla Conflict Global Storm** oppure, ancora più semplicemente, inserire il DVD di gioco e, una volta aperta la finestra di dialogo, cliccare su **Disinstalla**. A questo punto, cliccate su **Sì** per dare il via al processo di disinstallazione. Scegliete se conservare i vostri salvataggi e, una volta completata la rimozione di *Global Storm*, premete su **Ok**.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Conflict: Global Storm* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Conflict: Global Storm* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 8 con supporto Transform & Lighting, scheda audio compatibile DirectX 8, 2,5 GB su disco fisso, lettore DVD-ROM. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2,5 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.c con supporto Transform & Lighting, connessione Banda Larga per giocare online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

I tasti

Di seguito riportiamo i semplici comandi da tastiera di *Conflict: Global Storm*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio.

A piedi

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Mouse – girarsi
Tasto sinistro mouse – fuoco principale
C – abbassarsi
Q – sporgiti a sinistra
E – sporgiti a destra
X – sdraiarsi
Tab – zoom
F – azione contestuale
G – lancio rapido granata
R – ricaricare
Spazio – apri l'intervallo
V – visuale termica/notturna
M – mappa
Esc – accedi al menu
Bloc Malusc – modalità mira
F1-F4 – seleziona soldato

Ordini

Tasto destro mouse – menu ordini
1 – seguitemi/mantenete la posizione
2 – sparate a vista/cessate il fuoco
3 – spostatevi nell'area selezionata dal puntatore del mouse
4 – ordine ritardato
5 –sdraiatevi a terra

Postazioni fisse

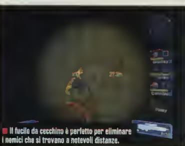
R – utilizza postazione
Tasto sinistro mouse – fuoco

Veicoli

F – entra/esci dal veicolo
A – gira a sinistra
D – gira a destra
W – accelera
S – frena/retromarcia
Shift+W/S – cambia posizione nel veicolo
Tasto sinistro mouse – fuoco principale (se sul veicolo è montata una mitragliatrice)

Consigli generali

Viva il gioco di squadra: per sopravvivere alle missioni di *Conflict* non basterà coraggio e buona mira. Occorre anche dimostrare buone abilità tattiche, indispensabili per coordinare al meglio i movimenti della propria squadra.
Niente quicksave: in *Conflict: Global Storm*, non solo non saranno disponibili i quicksave, ma il numero di salvataggi per missione è limitato. Occorre, quindi, scegliere in modo oculato il momento per mettere al sicuro i propri progressi.
Gli armamenti: la maggior parte delle volte, le missioni iniziano con un equipaggiamento molto avanzato, specifico per i diversi membri del gruppo. Le munizioni, però, non sono infinite e per questa ragione occorre spesso ricorrere alle armi lasciate cadere dai nemici uccisi.
Curate e curatevi: per sopravvivere agli scontri di *Conflict: Global Storm* bisogna possedere molta energia vitale, indispensabile per non essere freddati dal primo proiettile vagante. In questo caso, infatti, il vostro uomo diventerà inutilizzabile e bisognerà perdere del tempo per curarlo, pena il game over.
Non siate precipitosi: l'approccio diretto, avanzando a testa bassa con tutta la squadra al seguito, non regala molte soddisfazioni, visto che in questo modo alcuni dei vostri uomini verranno eliminati in breve tempo. Meglio studiare attentamente il campo di battaglia e spostare i soldati in posizioni strategiche.


Il fucile da cecchino è perfetto per eliminare i nemici che si trovano a notevoli distanze.

Salvataggi ragionati

Anche se in *Conflict: Global Storm* è possibile mettere al sicuro i propri progressi in qualunque momento, semplicemente accedendo al menu di gioco e cliccando su **Salva**, in ogni missione si hanno a disposizione solo un numero limitato di salvataggi. Tale numero dipende dal livello di difficoltà scelta. Optando per quello **Facile**, per esempio, si avranno a disposizione 5 salvataggi, che diventeranno 3 selezionando il livello **Difficile**. Proprio per questa ragione, occorre scegliere con attenzione il momento migliore in cui mettere al sicuro i propri progressi. Le missioni sono molto lunghe e prevedono il completamento di numerosi obiettivi, anche molto distanti tra loro.

L'arsenale delle forze speciali

Per quanto abili e coraggiosi, i componenti della vostra squadra sono pur sempre uomini. Proprio per questa ragione, non possono portarsi dietro più di due armi pesanti (mitragliatori, fucili o shotgun), un coltello, una pistola e un po' di granate o di C4. Ogni personaggio inizia la missione con il suo equipaggiamento specifico (per esempio, Foley sarà armato con un fucile di precisione). Mano a mano che avanzerete in territorio nemico, però, potrà capitare di rimanere a corto di munizioni. Fortunatamente, sarà sempre possibile utilizzare le armi lasciate cadere dai nemici uccisi.

Pistole: si tratta di uno strumento di morte molto efficace nei combattimenti a breve distanza, mentre risulta pressoché inutile da lontano. Ne esistono versioni silenziate e non, le prime hanno il vantaggio di consentire l'eliminazione dei nemici senza fare troppo rumore.

Fucili d ' assalto: molto maneggevoli ed efficaci, i fucili d ' assalto sono perfetti per gli scontri a fuoco contro nemici. numerosi Alcuni possono essere dotati di un lanciagranate incorporato, perfetto per devastare le linee avversarie.

SMG: nonostante la scarsa accuratezza di fuoco, queste armi sono dotate di grande velocità e risultano anche comode grazie alla loro compattezza. Grazie a tali caratteristiche, si rivelano perfette negli scontri a breve distanza.

Mitragliatori pesanti: assicurano un enorme volume di fuoco e, pur non essendo dotati di grande precisione, si dimostrano eccezionali nei combattimenti contro gruppi di avversari.

Fucili da cecchino: i fucili di precisione sono dotati di un raggio d ' azione elevato e questo consente di eliminare avversari anche molto distanti. Tanto si rivelano perfetti in campo aperto, però, quanto si dimostrano inefficaci nei combattimenti a breve distanza, magari in spazi angusti. Sempre meglio portarsi dietro un'arma di riserva per queste situazioni.

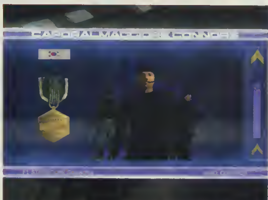
Shotgun: devastanti nella breve distanza, gli shotgun sono poco efficaci contro i nemici lontani.

Esplosivi: esistono numerose categorie di esplosivi in *Conflict: Global Storm*. Oltre alle classiche granate a frammentazione, si potrà contare sulla potenza distruttiva delle mine claymore e sul C4. Le prime sono perfette per coprirsi le spalle dai nemici e il secondo viene impiegato per far saltare in aria gli ostacoli.

Granate accecanti: capaci di accecare per un breve periodo di tempo gli avversari, sono molto utili se lanciate in una stanza prima di entrarci.

Granate fumogene: sono perfette per nascondere la propria presenza al nemico. Si rivelano utili, per esempio, quando occorre aggirare una postazione avversaria armata di mitragliatrici.

I personaggi di Conflict: Global Storm



John Bradley: il sergente Bradley è un soldato di eccezionale valore. Dotato di grande coraggio è un leader nato, e proprio per questa ragione si trova al comando di una squadra di forze speciali. Le sue armi preferite sono il fucile d'assalto M4A1, dotato di lanciagranate incorporato, e le pistole silenziate. Si rivela molto abile anche nel piazzare le mine claymore.
David Jones: specializzato in demolizioni, il caporale Jones ha la passione per gli esplosivi, ma è anche in grado di cavarsela egregiamente con i piccoli mitra, come per esempio l'MP5, e con gli shotgun.
Mick Connors: il caporale trentacinquenne della squadra d'assalto è l'addetto alle mitragliatrici. Armato con la letale M60E3, è perfetto per creare del fuoco di sbarramento contro i nemici. Come se non bastasse, è anche armato di un potente lanciamissili, indispensabile per avere la meglio anche contro i cingolati avversari.
Paul Foley: l'ex ranger Paul Foley è il cecchino del gruppo. La sua arma preferita è il WA2000 e, grazie a esso, è in grado di freddare i suoi nemici anche a notevole distanza.
Carrie Sherman: Carrie è una delle prime donne a essere stata assegnata a una squadra delle forze speciali. Nonostante la giovane età, si rivela una soldatessa di eccezionale valore, calma e precisa anche nei momenti di maggior confusione.

Giocare in multiplayer

La campagna single player di *Conflict: Globol Storm* si rivela ben fatta e avvincente, ed è ancora più divertente affrontare le missioni nella modalità cooperativa offerta dal multiplayer. Per giocare in multiplayer, occorre per prima cosa selezionare **Multigiocatore** nel menu principale, quindi scegliere se divertirsi con i propri amici in una partita creata in LAN oppure su Internet. In quest'ultimo caso, occorre selezionare il proprio account GameSpy, cliccando su **Usa l'account esistente** (nel caso non ne possediate uno, potete crearlo semplicemente premendo su **Crea account**). A questo punto, dovete solo decidere se partecipare a una partita online o ospitarne una. Nel primo caso, avete due possibilità: affrontare la prima battaglia disponibile sui server (cliccando su **Partita rapida**) oppure cercare una partita che si adatti alle vostre preferenze, come per esempio la difficoltà, il tipo di missione e la presenza di fuoco amico (in questo caso, dovete cliccare su **Partita personalizzata**). Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è optare per l'opzione di ospitare una partita: una volta scelto quale missione affrontare, il nome del server e l'eventuale password, non rimane altro che aspettare l'arrivo dei propri compagni d'arme. Scordatevi, però, le eroiche azioni alla Rambo: per vincere nelle partite in multiplayer occorre un'ottima coordinazione tra i vari membri della squadra.

L'inventario

L'inventario è lo strumento che vi permetterà di gestire gli armamenti della vostra squadra. Per aprirlo, basta semplicemente tenere premuta la **Barra Spaziatrice**, mentre per scorrere gli oggetti occorre premere i tasti **W** o **S**. In questo modo, è possibile selezionare facilmente l'arma desiderata, scegliere la modalità di fuoco (colpo singolo o raffica) e decidere quale munizione utilizzare (alcune armi, infatti, sono dotate di un lanciagranate incorporato). Per velocizzare ulteriormente il processo di equipaggiamento, è anche possibile optare per i tasti numerici.

Forze speciali in azione

L'interfaccia di *Conflict: Globol Storm* è funzionale. Grazie a essa, infatti, è possibile tenere sotto controllo tutte le informazioni utili durante gli scontri a fuoco.



1)Menu ordini: tenendo premuto il pulsante destro del mouse, si aprirà il menu ordini grazie a cui comandare i propri uomini in battaglia.

2) Radar/bussola: questo utile strumento indica la posizione di eventuali nemici (punti rossi), quella dei soldati alleati (punti verdi) e degli obiettivi della missione (freccia).

3) Soldati: quest'area dello schermo è riservata alla propria squadra di combattenti. Per ognuno dei vostri uomini vengono riportati il livello di salute (barra orizzontale), il nome e l'ordine in esecuzione al momento.

4) Mirino: indica il luogo in cui state mirando. Si colora di giallo quando viene inquadrato un nemico.

5) Arma primaria: quest'icona mostra quale arma state imbracciando, le munizioni totali e il numero di colpi ancora rimasti nel caricatore.

6) Arma secondaria: mostra l'arma da lancio con cui si è equipaggiati al momento. Per utilizzarla, basta semplicemente premere il tasto **G**.

7) Postura: questa icona mostra la vostra posizione: in piedi, accovacciati o sdraiati pancia a terra.

Gli ordini

Uno degli elementi più interessanti di *Conflict: Globol Storm* è rappresentato dalla possibilità di impartire ordini ai propri commilitoni. Potrete vestire i panni di ognuno dei componenti della vostra squadra, senza per questo perdere la facoltà di dare ordini agli altri compagni. Proprio per questa ragione, è possibile prendere il controllo di Jones, magari per fagli piazzare delle cariche esplosive su una barricata nemica, continuando comunque a comandare l'intera squadra con questo personaggio. In una normale azione di battaglia, poi, porterete il cecchino in una postazione sicura, poi passerete allo specialista in armi pesanti e lo sposterete davanti al punto d'arrivo delle orde nemiche, mentre il tiratore scelto, a questo punto controllato dal computer, inizierà a massacrare gli avversari con il suo fucile di precisione. Stesso discorso con gli altri due membri della squadra, magari comandando direttamente il leader per aggirare eventuali nemici con armi pesanti. Oltre ai classici ordini tipo "Fuoco a volontà" e "Seguitemi". È anche possibile impartire dei comandi a tempo. Premendo il tasto **4** nel menu dei comandi di squadra, infatti, si metterà in memoria un ordine che verrà eseguito solo a un nostro preciso comando, che corrisponde alla pressione del tasto **H**. In questo modo, pianificherete delle strategie d'attacco molto efficaci.

Le cure mediche

Conflict: Globol Storm è un gioco impegnativo. I nemici, oltre a essere dotati di una discreta I.A. che permette loro di trovare un riparo dal fuoco dei vostri uomini, sono anche molto numerosi e ben armati. Proprio per questa ragione, è abbastanza frequente vedere uno dei componenti della squadra accasciarsi a terra, durante uno scontro a fuoco violento. Anche se nessuna ferita è abbastanza grave da metterli fuori combattimento in modo definitivo, però, è necessario che un altro loro compagno corra a curarli con l'apposito medikit il prima possibile. Se lasciati a loro stessi per troppo tempo, infatti, i feriti rischiano di morire e ciò porta all'immancabile game over.



GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!



In *Soulstorm*, quando ricorrete alla gabola della creazione istantanea degli edifici e delle unità, ricordate di disattivarla se non volete che anche i vostri avversari se ne avvantaggino.



Effettuare degli attacchi strategici dall'alto può essere fondamentale per la vittoria.

GEARS OF WAR

Modalità trucchi

Nel caso in cui le emozioni al cardiopalmo di *Gears of War* si rivelassero troppo forti per voi, ecco un modo per semplificarvi notevolmente la vita. Per prima cosa, andate alla cartella **Config** nella directory dei documenti di gioco (per gli utenti di Windows XP, si trova seguendo il percorso di default **C:\Documents and Settings\[Nome utente]\Documenti\My Games\Gears of War for Windows\WarGame\Config**, mentre per gli utenti di Windows Vista il percorso è **[nome utente]\Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config**) e aprite con Blocco note il file **WarInput.ini**, dopo averne fatto una copia di sicurezza.

Cercate nel listato la sezione **[Engine.Console]** e modificatela come riportato di seguito:

```
[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
bEnableUI=True
```

Ora dovrete modificare le opzioni della tastiera per riuscire a interagire con la console di comando. Per farlo, andate nella schermata **Opzioni internazionali e della Lingua** dal Pannello di controllo. Qui dovrete entrare nella tabella **Lingue** e, successivamente, cliccare su **Dettagli**. Selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di Ctrl, Shift di sinistra e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. Avviate il gioco, cambiate il layout della tastiera con la combinazione scelta e premete **** per mostrare finalmente la console di comando in cui inserire i seguenti codici.

Attenzione: Utilizzando questi codici sarà impossibile sbloccare gli Obiettivi.

CODICE	EFFETTO
set WarfareGame.Weap_ Grenade magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il quantitativo di granate in vostro possesso
set WarfareGame.Weap_ AssaultRifle magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il numero di munizioni disponibili per il Lancer
set warfaregame.weap_ locustpistol magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il numero di munizioni disponibili per la pistola delle Locuste
set warfaregame.weap_ locustassaultrifle magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il numero di munizioni disponibili per il fucile d'assalto delle Locuste
set warfaregame.weap_ shotgun magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il numero di munizioni disponibili per il fucile a pompa
set WarfareGame.Weap_ SniperRifle magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra potrete determinare il numero di munizioni disponibili per il fucile da cecchino.
set warfaregame.weap_ cogpistol magsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il numero di munizioni disponibili per la pistola d'ordinanza dei COG

set WarfareGameContent Weapons.Weap_Bowmagsize *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete determinare il numero di munizioni disponibili per l'arco a torsione
set WarfareGameContent.Pawn_ COGBaird DefaultHealth *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete incrementare il quantitativo di punti vita a disposizione per Baird
set WarfareGameContent.Pawn_ COGCarmine DefaultHealth *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete incrementare il quantitativo di punti vita a disposizione per Carmine
set WarfareGameContent.Pawn_ COGGus DefaultHealth *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete incrementare il quantitativo di punti vita a disposizione per Cole
set WarfareGame.Pawn_ COGDom DefaultHealth *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra potrete incrementare il quantitativo di punti vita a disposizione per Dom.
set WarfareGame.Pawn_ COGMarcus DefaultHealth *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete incrementare il quantitativo di punti vita a disposizione per Marcus
set WarfareGameContent.Pawn_ COGMinh DefaultHealth *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete incrementare il quantitativo di punti vita a disposizione per Minh

UNREAL TOURNAMENT 3

Modalità trucchi

I codici qui presenti funzionano sia per il demo, sia per il gioco completo, ma solamente nelle modalità single player. Per sfruttare la modalità trucchi, premete uno tra i tasti **[tab]** e **T** (hanno la stessa funzione), in qualsiasi momento della partita, per far comparire la console di comando. Nel caso l'abbiate richiamata con la pressione di **T**, dovrete cancellare la parola **"say"** che appare in automatico ogni volta che attivate questo comando. Quando la riga di inserimento sarà libera, digitate sulla tastiera i seguenti codici, poi premete invio per ottenere i benefici elencati di seguito.

Attenzione: Se l'inserimento è stato effettuato correttamente, apparirà su schermo un breve messaggio in inglese che attesterà l'entrata in funzione della gabola.

CODICE	EFFETTO
loaded	Carica tutte le armi con il pieno di munizioni nel vostro inventario
god	Attiva l'invincibilità per il vostro personaggio
stat fps	Permette di mostrare a video la frequenza di aggiornamento dello schermo
allammo	Riempie al massimo gli indicatori delle munizioni
fly	Attiva la modalità "Fly", che vi permette di volare attraverso le ambientazioni
ghost	Attiva la modalità "Ghost", che vi permette di volare attraverso le ambientazioni e di penetrare all'interno dei muri
slomo *numero*	Sostituendo a *numero* un valore, è possibile rallentare la velocità di gioco
walk	Disabilita, se attivate, le modalità "Fly" e "Ghost"

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

Modalità trucchi

Nel caso in cui non foste all'altezza delle sfide proposte da *Soulstorm*, seguite alla lettera le istruzioni che seguono, per ottenere alcuni importanti benefici. Innanzitutto, per interagire correttamente con la console di comando, bisognerà impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera nella schermata **Opzioni internazionali e della Lingua** dal Pannello di controllo, come spiegato nei trucchi di *Geors of War*. A questo punto, vi basterà andare sul desktop, cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona di avvio di *Soulstorm* e scegliere la voce **Proprietà**. Nella nuova schermata, modificate la voce **Destinazione**, aggiungendo al termine della stringa il parametro **–dev.** (se avete mantenuto immutate le cartelle predefinite durante l'installazione, il risultato dovrebbe essere questo **"C:\Programmi\THQ\Dawn of War - Soulstorm\Soulstorm.exe " –dev**, apici compresi). Ora, vi basterà avviare il gioco utilizzando l'icona appena modificata, passare alla tastiera americana con le scorciatoie impostate (per esempio **ctrl**, **shift** e **0**), premere contemporaneamente i tasti **ctrl**, **shift** e ****, tornare al layout italiano e inserire i seguenti codici.

Attenzione: Per chiudere la console di comando, dovrete necessariamente passare attraverso la tastiera americana e premere ancora una volta la combinazione **ctrl**, **shift** e ****.

CODICE	EFFETTO
cls	Pulisce la console di comando
cheat_killself	Fa perdere automaticamente la partita in corso (funziona solo nella modalità schermaglia)
cheat_power (*number* **)**	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di potenza
cheat_requisition (*number* **)**	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di requisizione
sd_instant_build = 1	Attiva la costruzione istantanea di edifici e risorse (funziona anche per gli eserciti comandati dal computer)
sd_instant_build = 0	Disabilita la costruzione istantanea di edifici e risorse
taskbar_hide	Nasconde l'interfaccia grafica del gioco
taskbar_show	Mostra l'interfaccia grafica del gioco
Quit	Esce dal gioco
fog_toggle	Elimina la nebbia dall'area di gioco
shadow_toggle	Attiva o disattiva le ombre dal motore grafico



Dark Messiah – Might and Magic

Modalità trucchi

Ci sono due modi per far partire la console di comando in questo sparatutto fantasy allegato al numero di marzo di Giochi per il mio Computer. Se avete installato Steam, selezionate la schermata **I Miei Giochi** e, dal menu sottostante, evidenziate con il mouse *Dark Messiah – Might and Magic*. Ora cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete la voce **Proprietà**. Si aprirà una nuova schermata, selezionate **Imposta Opzioni d'Avvio**, scrivete **–console** nella maschera d'inserimento testo che si aprirà e cliccate su **"Ok"**. Tornate alla schermata **I Miei Giochi** e fate partire il gioco dal collegamento appena modificato. Nella schermata principale noterete che è comparsa la console di comando. In alternativa, se avete installato solo il gioco in modalità single player potrete andare nelle opzioni di gioco: selezionate la schermata **Tastiera**, cliccate sul pulsante **Avanzate** e mettete un segno di spunta sulla voce **Abilita console di comando.** In qualsiasi momento della partita, premete il tasto **** per fare comparire la maschera d'inserimento e, prima di ogni altra cosa, digitate **sv_cheats 1** per abilitare i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
god	Rende invulnerabile il protagonista del gioco
noclip	Attiva la modalità "No clip" in cui è possibile attraversare le pareti
give *nomeoggetto*	Sostituendo a *nomeoggetto* uno dei seguenti codici, apparirà sul terreno di gioco l'oggetto associato: **item_potion_life** (Pozione per la salute); **item_potion_mana** (Pozione per il mana)
notarget	Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici, che ignoreranno il vostro passaggio
mm_player_add_skillpoints *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di punti Abilità.
mm_player_add_adrenaline 100	Riempie al massimo l'indicatore dell'adrenalina
mm_player_add_gold *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiungerete quell'ammontare di monete d'oro al vostro forziere
map *nomemappa*	Utilizzando le funzioni di completamento automatico della console di comando, potrete teletrasportarvi in tutte le aree del gioco

ESCLUSIVA!

RACE DRIVER: GRID

La recensione in anteprima del nuovo gioco di corse di Codemasters!



RECENSITO!

TUROK

L'FPS contro i dinosauri!

RECENSITO!

MASS EFFECT

Il GdR-capolavoro di BioWare arriva su PC!

NON PERDETE IL NUMERO DI GIUGNO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 15 MAGGIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Scenari futuri – parte seconda

IL mese scorso, abbiamo illustrato una serie di scenari possibili per l'evoluzione dei videogiochi. Proviamo ora a proiettare il nostro sguardo ancora più in là, concentrandoci sul medio termine (5-10 anni) anziché sul breve periodo.

Ancora una volta, vi invitiamo a inviarci previsioni e profezie sul prossimo futuro dei videogame: sarebbe fantastico costruire un database di mondi ludici possibili.

Per il momento, ecco alcune proposte per il prossimo decennio:

1) La fine della televisione. In quanto mezzo di comunicazione autonomo, la televisione ha i giorni contati. Presto, l'infernale aggeggio diventerà un monitor in alta risoluzione per il personal computer e per le console, baricentro e filtro per ogni forma di intrattenimento, dai videogame a ogni altro contenuto digitale (musica, film, serie, eccetera). La nozione stessa di "genere televisivo" verrà profondamente ripensata.

2) L'avvento delle interfacce touch. Per il momento, il tavolo interattivo di Microsoft, Surface, ha un prezzo al pubblico di diecimila dollari. Non a caso, si rivolge a esercizi pubblici quali bar e locali, e non al contesto domestico. Ma la storia insegna che la riduzione dei prezzi è direttamente proporzionale all'incremento della potenza di calcolo, quindi *Surface* (o un dispositivo dalle analoghe capacità) potrebbe costare meno di 2.000 dollari tra pochi anni. È facile immaginare le applicazioni ludiche di un apparecchio che utilizza un'interfaccia touch. Personalmente, sogno una versione tabletop di *StarCraft II*.

3) Il mobile gaming prende quota. Il merito è di Apple. L'arrivo di *Spore* e di altri titoli di alto calibro sull'iPhone attesta che il mobile gaming, eterna chimera dell'industria videoludica, potrebbe effettivamente imporsi creando forme innovative di interazione tra le piattaforme domestiche e quelle da casa.

4) Si affermano nuove modalità ludiche. La diffusione delle piattaforme portatili daranno vita a nuovi generi di videogiochi, basati su concetti come "locative media", "realtà aumentata" e "mixed reality". I locative media sono strumenti che producono uno spazio peculiare in quanto sono "consapevoli" della loro posizione e di quella degli altri "oggetti funzionali" circostanti. Si veda, per esempio, l'ambizioso esperimento di HP Labs, Mediascapes (**www.mscapers.com**, in inglese). La realtà aumentata è una particolare estensione della realtà virtuale che consiste nel sovrapporre a quella percepita dal soggetto una realtà virtuale generata dal computer. La percezione del mondo dell'utilizzatore viene "aumentata" da oggetti virtuali che forniscono informazioni supplementari sull'ambiente reale. Con mixed reality s'intende la fusione di mondi reali e virtuali per produrre un nuovo ambiente dove oggetti fisici e digitali possono coesistere e interagire. Per esempio: provate a immaginare se potessimo reinvestire, negli spazi videoludici, le nostre attività fisiche nel mondo reale. Se dieci chilometri "reali" potessero essere convertiti in crediti o bonus in un MMORPG? Tutte queste tecnologie esistono già.

5) L'avvento di display 3D. Come abbiamo già sottolineato, la visualizzazione tridimensionale rappresenta una delle principali aree di sviluppo per il cinema e per la televisione (con e senza lenti 3D). Ma i videogame potrebbero guidare l'evoluzione anche in questo ambito. Nei prossimi anni, verranno introdotti sul mercato a prezzi accessibili occhiali 3D ad alta definizione. Tali accessori diventeranno diffusi come le attuali webcam ludiche (EyeToy). Sono inoltre in arrivo schermi curvi, progettati apposta per incrementare il livello di immersione negli spazi digitali. L'azienda tedesca Soscho ha recentemente presentato al CeBIt di Hannover uno schermo a bolla che consente di visualizzare ologrammi realistici.

6) Avatar portatili. In futuro, potremmo crearci degli alter ego capaci di migrare nei vari mondi virtuali e nei videogame online, una sorta di surrogato della nostra identità che si mantiene coerente nel passaggio da uno spazio all'altro.

7) L'avvento dei metaversi. Sono innumerevoli le aziende e le istituzioni che stanno progettando mondi virtuali: da MTV a Google, da LEGO a Sony. Il futuro è nei metaversi, spazi tecnologici e mediatici abitabili.

8) Un premio nobel a un game designer. I videogiochi sono il medium del ventunesimo secolo ed è giunto il momento che venga riconosciuto il loro potenziale rivoluzionario sul piano culturale, educativo ed artistico. Prevedo che, entro il 2018, un game designer vincerà un premio Nobel.

A voi la parola.





Il futuro delle interfacce videoludiche è il touch screen? Nell'immagine, Surface di Microsoft.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.